

MAGAZIN

JANUÁR

V. ÉVF. 1. SZ. 1998. 795 FT.

MELLÉKLETTEL

QUAKE II

MYTH

TOMB RAIDER 2

VÉGIGJÁTSZÁS

**DREAMS TO
REALITY**

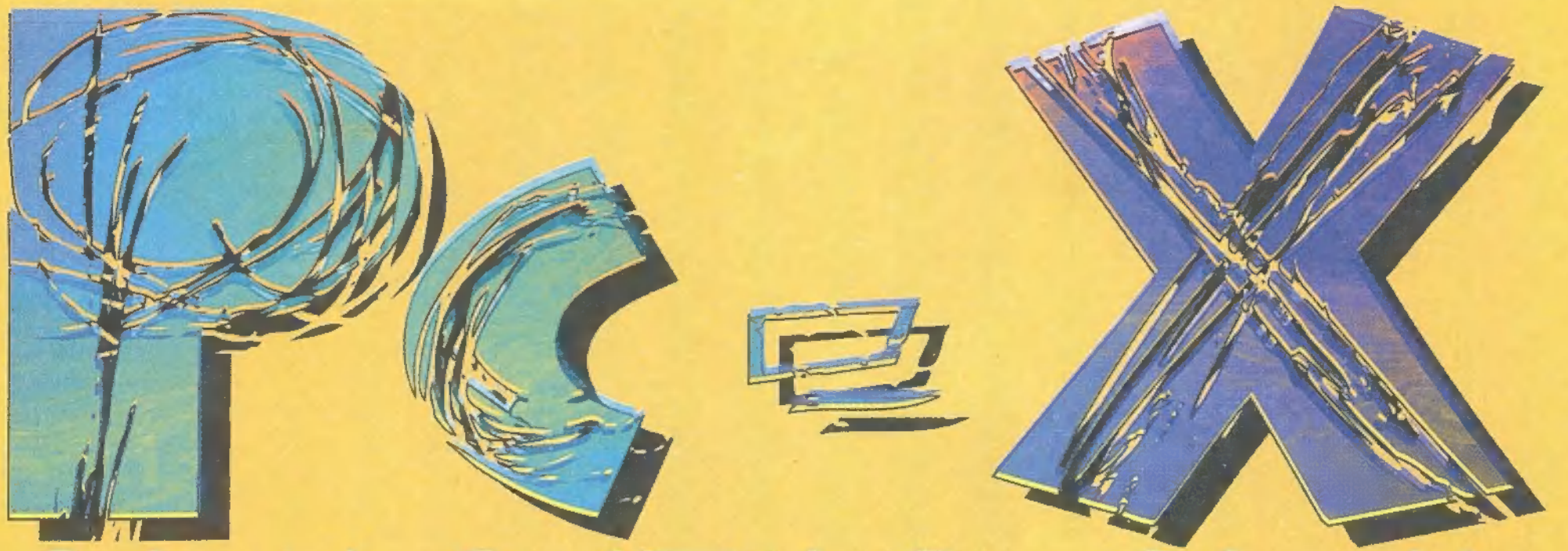
VÉGIGJÁTSZÁS

SCREAMER RALLY

TEST DRIVE 4

ULTIM@TE RACE

F1 RACING SIMULATION



COMPUTER CLUB

Szeretnél csúcs grafikájú számítógépeken a legújabb játékokkal játszani? Szeretnéd lenyomni a többiekét?

Szeretnél jó társasággal összejönni?

Itt a helyed, a PC-X klubban!

Nézd meg a PC-X kukacait a falon UV fénnel megvadítva, nézz farkasszemet Diablóval, verekedj meg föld alatti labirintusunkban Dungeon Keeperrel, látogasd meg Budapest egyetlen CyberBoody-ját!

Még mindig ott vagy?!

Szórakozásodat Pentium 200 MMX-es, 3Dfx gyorsítókártyákkal megfejelt számítógépek, kólaautomata, széles programválaszték és hozzáértő, PC-X-es fiatalok garantálják!

Carmageddon
Dark Reign
Duke Nukem 3D

Flying Corps Gold
F1 Racing Simulation
Hexen II

Imperialism
Jedi Knight
Quake II

Shadows of the Empire
Shadow Warrior
X-Wing VS Tie Fighter

...és még sok más, mindig a legjobbak és legújabbak!

És nem utolsósorban, nálunk olcsóbban megvásárolhatod a PC-X Magazin, a PC-World és a Számítástechnika legfrissebb számait, előfizethetsz lapjainkra és hozzájuthatsz régebbi számainkhoz!

Január 29-én, 16 órától író-olvasó találkozó! Gyere el, csevegj velünk!

Cím: 1012 Bp, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás u. felől.

Tel.: a 343-as melléken 156-0691, 156-0337, 156-8291

Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 12-18 óra között

TARTALOM

Hotline News	6
Ultimate Race	8
Screamer Rally	9
Test Drive 4	10
F1 Racing Simulation	11
Quake II	12
Tone Rebellion	14
Myth	16
Tomb Raider 2	18
Worms 2	20
I-War	22
Armored Fist 2	24
Steel Panthers 3	25
World Football	26
Dreams	27
Combat Chess	28
Men in Black	29
Starfleet Academy	30
X-Music	32
Demozóna	34
DVD Teszt	36
Joystick Teszt	37
Video Highway Teszt	38
A-Drive	39
Házi Barkács	40
HTML	42
3D Studio Max	44
Tamagotchi	46
Aréna	48

További cikkek a
CD mellékleten:
Overboard, Fallout, Steel
Panthers 3, valamint
Dreams és Tomb Raider 2
végigjátszás



16-17 Myth

„Úgy egy évvel ezelőtt olvashattatok a Warhammer: Shadows of the Horned Rat című játékról. Valószínűleg ez a játék szolgálhatott alapul a fejlesztőknek, amikor megalkották a Myth-et, hiszen hasonlóan madártávlatból vezényelhetsz le egy csokorra való ütközetet, szerencsés esetben megállítva ezáltal a gonosz seregeit. A játék közben bármilyen irányból figyelemmel kísérheted az eseményeket, a kamerát egy klikkel bárhova áthelyezheted. A zoomra sem lehet panasz, a legnagyobb nagyításkor szinte már az ellenség arcára kiülő rémület is jól látható.”

12-13 Quake 2

„Bevallom, ha létezik a fent említett megosztottság Duke és Quake között, inkább az előbbihez vonzódom. Nem mintha nem ámultam volna a Quake kétségkívül profibb grafikája láttán, de nem veszem annyira az a tipikus kvék-szerű, sötét, félelmetesen lehangelő labirintusrendszer. A második rész azonban jóval „barátságosabb”, ha lehet így fogalmazni, bár az ellenfelek egyike sem matyó himzés.”



16-17 Tomb Raider 2



„Az elmúlt év egyik legnagyobb durranása, a Core Design által készített Tomb Raider meghódította az egész világot. Ezek és ezek játszottak önfeledten a női Indiana Jones-szal, melyben az „igazi” háromdimenziós grafikai megoldások és az újszerű hangulat alaposan felállította a mércét a többieknek. Monster 3D-vel felszerelt géppel is játszani, a különbség ég és föld, habár akadt egy-két érdekesnek mondható momentum.”

22-23 I-War

„Előre le kell szögezmem, hogy nagy rajongója vagyok a bevezetőben említett játékcsaládnak, épp ezért nálam egy űrszimulátornak ezekkel kell állnia az összehasonlítást. Megnyugtatóan közlöm, hogy ilyen erős ellenféllel szemben is van mit keresnie az I-War-nak a piacon. Bár a kerettörténet egyértelműen nem veheti fel a versenyt a Csillagok Háborújának világával, de ebben a játékban nem is ez a cél.”



Megrendelőlap

Vágd ki, vagy fénymásold le!

PC-X előfizetés

- 1 évre (6600 Ft)
- 1/2 évre (3300 Ft)
- 1/4 évre (1650 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD), 900 Ft)
- CD csomag (6-7-8-as CD), 900 Ft)
- CD csomag (9-10-11-es CD), 900 Ft)
- PC-X-es CD tartó (680 Ft)

A készlet erejéig!

PC-X Akták

- #2, 1997 májusi (600 Ft)
- #3, 1997 októberi (997 Ft)

..... hónap CD-je (darabonként 350 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem:

Címem:

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: terjesztes@idg.hu



AKARSZ SPÓROLNI 2000 FORINTOT?

PC-X
MAGAZIN
1998. január
CD-ROM melléklet

**Fizess elő ingyenesen
hívható zöld számon!
06-80-200-263**

Egy éven át tartó előfizetési akciónkban
minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!

Továbbra is él egy éven át tartó előfizetési akciónk!

Akik szinte a kezdetek óta járatták a lapot, s ha lejár, meg-
újítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig leg-
alább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk
ajándékba!

Figyelem! Nem tévedés, akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptem-
ber 15-ig tart! Fizess elő ingyenesen hívható zöld számunkon!

Figyelem!

Februártól egy héttel hamarabb
jelenünk meg, tehát legközelebb

február 3-án!

LEPD MEG MAGAD EGY PC-X-ES CD TARTÓVAL!



EGY TELJES ÉVNYI
PC-X CD ELFÉR BENNE!

ÁRA: 680 FT
(PLUSZ POSTAKÖLTSÉG
- MEGRENDELŐLAPOT A
TÚLOLDALON TALÁLSZ!)

Cikkek a CD-n: Dreams, Fallout, Overboard, Steel Panthers 3, Tomb Raider 2
Játszható demók: Armored Fist 2, Andretti Racing, Art Of Fly, Balls Of Steel, Debris 2, F/A-18 Korea, Falcon 4, Fighting Force, Lords of Magic, Manx TT Superbike, MahJongg Wall, Petz 2 (Catz2, Dogz2), Revenge of the Desktop Toys, Sid Meier's Gettysburg, Speedy Zone, Star Command Deluxe, Sub Culture (angol), Virtual Jigsaw Puzzle, War Inc., Wing Commander Prophecy

Előzetes: Star Fleet Academy

Demozóna: folytatás az újságból, valamint a hozzátartozó demók: Process by Quad, Sunflower by Pulse, Bubble Toast by Poi2

X-Music: Hallgass bele az e havi lemezkinálatba!

Másvilág: Pergamen, Tapír, „A Traktoros” film

Mélyvíz: Internet Explorer 4.01, Microsoft Picture-It 2, POV-RAY és a modellezők, PC-X User

Shareware programok: Viruskeresők és -ölők (frissítések), zenelejátszók (végleges WinAMP 1.6+ egy csomó plugin, Mod4Win 2.40b27, MikIT 0.91), Tömörítők (2.6x), Internetes Stuffok: FTP szerverek, HTML (Hot Dog 4.5), IRC (Mirc 4.5), Telnet (CRT 2.0E, Netterm 4.24), képlöpő (HyperSnap 3.08), rendszerteszték.

Következő számunk február 3-án jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin megjelenik havonta

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Főszerkesztő:

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

mrchaos@idg.hu

Főszerkesztő-helyettes:

Spanyik Balázs (The Richfielder)

trf@idg.hu

Tesztlabor:

Branyiczky Gábor (Schuerue)

schuerue@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit)

malachit@idg.hu

Laptervező:

Kondákor László

kondi@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Trautmann Balázs (Trau)

trau@idg.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo)

elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla)

godzi@idg.hu

Halmos Zoltán (Zuzer the Hun)

halmos_z@osiris.elte.hu

Mánfai Tamás (Skywalker)

Nádaskuti Ákos (AKIsvuk)

Peller András (Pelace)

Peller László (Pellus)

Samu József (Sam.Joe)

Újhegyi Péter (Júpi)

jup@idg.hu

Újhelyi Zoltán (Newlocal)

newlocal@idg.hu

Varga József (Jon)

Wéber Tamás (Zong)

zong@idg.hu

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárata az Alkotás u. felől)

Web oldal:

WWW.IDG.HU/PCX

szerkesztőségi e-mail:

PC-X@IDG.HU

Megrendelés e-mail:

terjesztes@idg.hu

Előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon:

156-0337, 156-8291, 156-0691

Előfizetés, törött CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék.

Szerkesztőség: 316-os mellék.

PC-X Club: 343-as mellék.

Telefax:

156-9773

Előfizethető a kiadónál közvetlenül

postautalványon, valamint átutalással

az IDG MKB 10300002-20328016-

70073285 pénzforgalmi jelzőszámra. A

lap ára 795 Ft, a negyed éves elő-

fizetés 1650 Ft, a fél éves 3300 Ft,

az egy éves 6600 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Kereskedelmi

iroda és a szerkesztőség.

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 97.0689

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi

Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesz-

tők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen fel-

használása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A

megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n talál-

ható programok működéséért a szerkesztőség nem

vállalja a felelősséget!

Diablo Hellfire Add-On

HELLFIRE

A fene sem ismeri ki magát a Blizzardon. Az ECTS-en azt mondták, mostantól semmi mással nem foglalkoznak, csak a Starcraftot készítik. Ezt megerősítendő, az egész újságíró közönség hallatára „letették a nagyesküt” (copyright TRF), hogy még Karácsony előtt kihozzák a Starcraftot. Erre most nemsokára kiadnak egy kiegészítést a Diablohoz, a Starcraft meg még sehol (legalábbis december közepén). No nem mintha baj lenne a kiegészítés, csak furcsa. A stuff egyébként több mint valószínű, hogy új lendületet ad majd a Diablo örületnek. Ezt leginkább az új karaktertípus, a Monk, vagyis a szerzetes hivatott biz-



tosítani. Természetesen készítettek hozzá egy teljesen különálló modult is (a dungeonok grafikája is más lesz), melyben újabb főgonosz vár porig alázásra. Persze ez nem lesz olyan egyszerű, hiszen először is a 29 új (!) szörnyön kell átverekedned magad. A túlélés esélyeit valamelyest javítja majd a 7 új varázslat (Immolation, Berserk, Lighting wall, stb.), a számtalan új fegyver és amulett, illetve a több mint három új páncél. Akik végigvitték a Diablót, tudják, milyen zavaró volt állandóan rohángálni a városban. Ezt is kijavították, a Fast Walk opció is részét képezi a kiegészítésnek. Kíváncsian várjuk, reméljük ez legalább időben megjön.

A Nagy Játék

Egy kicsit elkapkodtuk a dolgot, s beégtünk vele: a Computer Karácsonyra nem készültünk el A Nagy Játék kiértékelésével, ezért úgy döntöttünk, hogy most már tovább halogatjuk, s a PC-X Klubban, februárban tartjuk a díjkiosztó ünnepséget, illetve az „árverés-féleséget”. Mindenkit levélben értesítünk előtte, de a pontszámokat feltesszük majd a CD mellékletre is, Excel formátumban.

Nokia 3110

Attól tartva, hogy az „Akcios telefon mindig gagyi” (copyright Newlocal), kicsit félve upgradeltük a Nokia 2110-esünket 3110-esre. Nem jött be, a „bunkofon” ugyanis szuper, kezdve a „Küklopsz” gombjával – most már nem kell bénázni a menü, felvesz és letesz gombokkal, elég a középső szemét nyomogatni (viszont problémás a helyzet a barátnővel: nem értik, hogy lehet, hogy ugyanaz a gomb veszi fel, teszi le, és még menüzik is!). De nem is ez az ap-



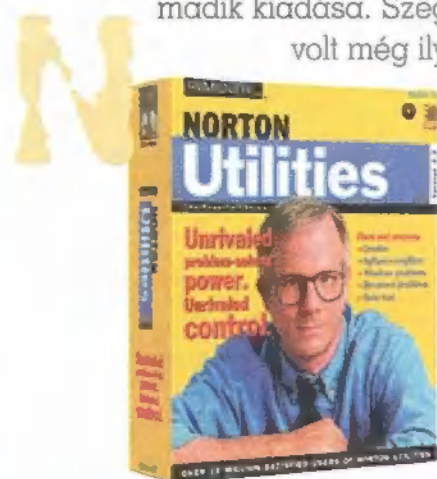
ropója, amiért lerovom tiszteletemet a Nokia felé: a telefon ugyanis egyetlen soros kábellel összeköthető a PC-vel, s modem meg egyebek nélkül lazán tudsz vele kommunikálni, sőt még az adatbázisodat (a telefonban lévő összes telefonszámot) is könnyedén lekezelheted vele. Nem rossz, a Win95-ös program ugyanis a legkisebb, PC kompatibilis gépen is elballag, és a telefon nem kerül többé 35.000 forintnál, s nem kell modemmel bénáznod...!



Péter a verhetetlen

Ugyanaz az elnyúlhatatlan farming és az acélos tekintet, lassan őszbe forduló haj. Péter Norton 15 éve szállítja a megoldást számítógépünk bármilyen hibájára, de ha minden működne, ő akkor is optimalizál és gyorsít rajta. Napjában emberek ezrei mondják ki a vét („tő'csd be a nortont!”), mit sem tudva arról, hogy a név mögött egy élő legenda rejtő:

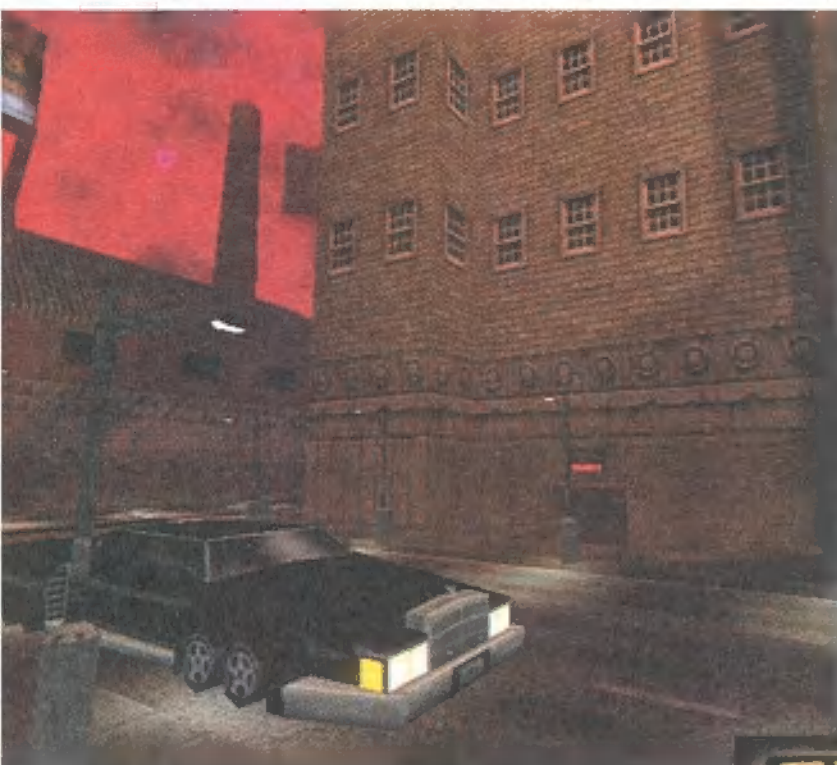
Az első Norton Utilities 1982-ben jelent meg, azóta eltelt másfél évtized – most itt a Win95-ös verzió harmadik kiadása. Szegény operációs rendszerünk sosem volt még ilyen jó kezekben! Az új WinDoctor, a továbbfejlesztet CrashGuard és SystemDoctor, az elmaradhatatlan Speed Disk és további programcskák tucatja alkotják az új csomagot, amelyről – remélhetőleg – hamarosan bővebben is beszámolhatunk.



Tovább dől a vér?

Most éppen szájtátva bámuljuk a Quake II-t, de fél szemmel már a jövőbe lesünk, hiszen nem is egy, hasonló kaliberű, 3D-s lövöldözős játék várhat még magára, gondoljunk csak a Daikatanára, a Prey-re, a Duke visszatérésére, vagy a soha meg nem jelenő Unrealre, amit újra elhalasztottak egy fél évvel. A lista egyébként hosszan folytatható, ám beállt a sor végére egy új delikvens, nem kis meglepetést okozva ezzel mindenkinek. A Blood II-ről van szó, amelynek első része, hát finoman szólva nem volt túl sikeres. A fejlesztő Monolyth ennek fő okát a 3D Realmstől kölcsönkapott Build engine korszerűtlenségében látta, ezért a projekthez új társat keresett, és meg is találta a Microsoft személyében. A közös fejlesztésben készülő DirectEngine a tavasszal

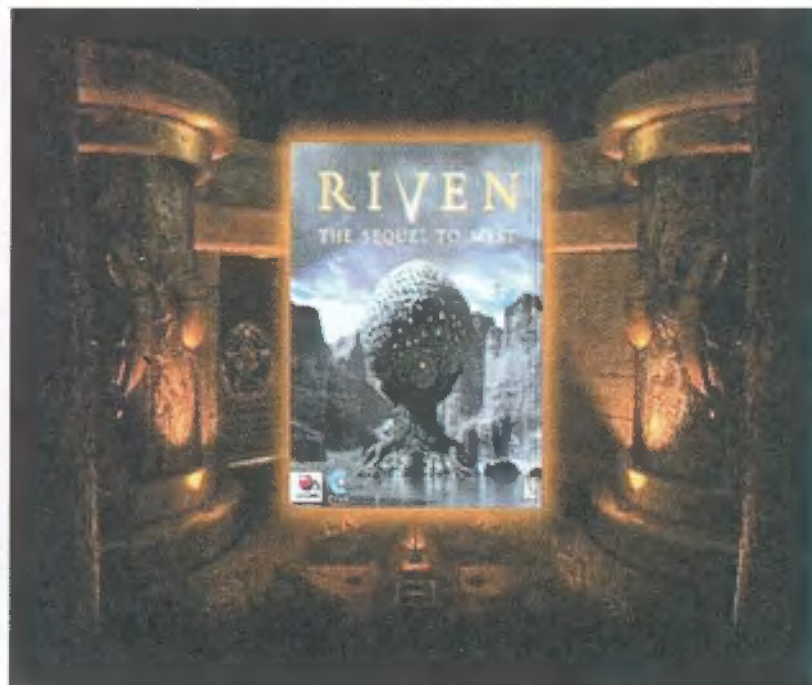
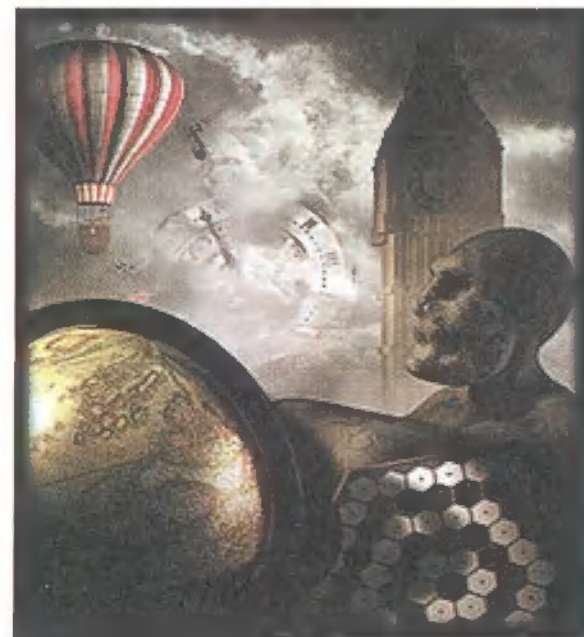
napvilágot látó Riot-ban debütál, és nem kevesebbet ígér, mint igazi 3D-s világot, HiColor fényeffektusokat, valós időben számolt átlátszóságot és árnyéket, valamint Glide és Direct3D támogatást, utóbbinak köszönhetően akár force-feedbackes joysticket is! A történetről annyit lehet tudni, hogy nagyjából ott folytatódik, ahol az előző befejeződött, ám a megvalósításból elhagyják a Duke-ra emlékeztető komikus részeket, és az egészet elég erősen eltolják a horror felé. Eltérően a 3D-s lövöldözős játékok eddig megszokott világától, a négy epizódra tervezett játékban a hangsúly feladatok, rejtvények megoldására terelődik.



A Pierrot jegyezte Private Moon Interactive az Ancient Games Of Nations (Agon – persze ebben a stádiumban a név még nem tuti biztos) készíti 3D renderelt háttérű, élő szereplőkkel társított játékát. Az alapvetően kalandelemekre épülő programban a hangsúly a régi idők, elfeledett táblás játékaiban lesz – tizenkét, majdnem ismeretlen, ősi „board game”-et kell felkutatnia egy XIX. századi, kalandozó lelkű kutatónak. A zenét Pierrot készíti, felhasználva azon ősi területek muzsikáját, amerre a barangoló játékos is eljut. Előre láthatólag 1998 végére készül el a software, de semmit nem kapkodnak el, a készítőik maximalisták kívánnak maradni, s legújabb kedvencük, a Riven nyomdokaiba lépni.

Új magyar játék

Apropó, **Riven** – az Inventory Online Kalandjáték Magazin felajánlásából a teljes végigjátszást megtalálod a CD mellékletünkön. A hatalmas „kutatómunka” eredményeképpen térképekre, megoldások kulcsira is rálelhetsz. A leírás HTML formátumban van, a CD:\GAMEPORT\EXTRAK\RIVEN alkönyvtárban, összetömörítve találod a leírást. A kitömörítésnél vigyázz, mert hosszú file-nevek találhatóak benne, amit például a Win95 értelmez – böngészőprogramodba a RIVEN_WALK.HTM-et töltsd be először.



Worldcraft for Quake II

egyik leghíresebb Quake pályaszerkesztő készítői máris bejelentették, hogy az új, -os verzió támogatja a Quake II-t (akárcsak a nemrégiben megjelent Hexen II-t). Iktnek megvolt a régebbi verzió, ingyenesen upgrade-elhetnek, akik pedig új terméket vásárolják meg, 35 dollárt tegyenek majd félre. Hazai forgalmazóról nem tudunk, az Interneten keresztül is megvásárolhatod, ha van Visa vagy Mastercard hitelkártyád (<http://www.worldcraft.com>), ha minden igaz, a frissítés még 1997. december 31. előtt felkerül a site-ra.



Ultim@te Race

A 3Dfx most éli reneszánszát, nem kétséges. Sokan próbálják meg kiaknázni a benne rejlő lehetőségeket, s mi lehetne jobb „táptalaj”, mint egy autóverseny. A Microprose karolta fel a „Végső verseny” projektet, amelyet **Mr. Chaos** mutat be.



lis” autóban ülsz, amely hűn követi kormányon nyugvó kezed apró mozdulatait.

A játék alapvetően a „verseny” szón alapul: ne százkörös, szimulációs menetekre gondolj, hanem inkább afféle Need for Speed-es, Test Drive-os vagy Screameres örületre. Ez nem jelenti azt, hogy a kocsid olyan idétlenül fog viselkedni, mint a Test Drive-ban, vagy az ellenfelek annyi előnyt élvez-

nek, mint a NFS vagy Screamer sorozatban – a szimulálás is remekre sikerült. Tudod csúsztatni a kocsit, ellen-kormányozható, s mivel a pályák legtöbbje kanyargós, a hajtűkanyarokban bizony szükséged lesz a kézifékre is – nem probléma, remek rendőrkanyarokat csinálhatsz! A grafika páratlanul szép, s nem is annyira a becsillanó napsugarak, vagy a már-már rendereltnek tűnő ellenfelek teszik azzá: van valami megfoghatatlan hangulata, amit mesterien eltaláltak a fiúk. Ehhez hozzájön még a napszakok közötti különbség, azaz éppúgy van nappali, éjjeli (reflektorokkal világítanak a kocsik), szürkületi, ködös, esős, viharos (villámlik!) verseny, mint más konkurens termékben, ám itt ezek folyamatosan is követhetik egymást. Elindulsz nappali fényben, majd szép lassan ellep a szürkület, majd rád zuhan az éj. Ügyeltek a grafika folyamatos, és gyors megjelenítésére (talán az egyik leggyorsabb 3D rutinnal), így a tereptárgyak, a kanyarok, a hegyek és az ellenfelek nemcsak úgy, hipp-hopp előtted teremnek, hanem finoman tűnnek elő a messziségből.

A játékban négy pályán játszhatsz, ezek mindegyike hosszabb szakaszokra vannak osztva – akad olyan is, amelyen oda-, és visszafelé is menned kell. Versenyezhetsz az órával vagy „árnyék” ellenféllel, 12 másik autó ellen, vagy többjátékos módban, sőt Interneten is, 16 játékosig. A hálózati részt ügyesen írták meg, nem kell egyszerre indulnia mindenkinek, ki- és be lehet szállni a versenybe. Ez persze csak a Destruction Derbyből ismert Arénában jön ki jól, ahol egyszerre tizenhatan törhetik ronccsá a járgányukat. A 3Dfx megjelenítés a glide drivereken keresztül megy (és direct 3D-ben), tehát nem lesz vele probléma – a felbontás egészen 1024x768-ig növelhető (256-tól 65,000 színig). Ha minden igaz, februárban már kipróbálhatod te is.



Még senki ne szaladjon a boltba vagy kapkodjon a telefonért, a program várhatóan csak késő-télen lát napvilágot – kár, mert az alapján amennyit játszhattam vele, szuper lesz. A francia Kalisto csapat első PC-s játéka, a Dark Earth megjelenése után egyértelműnek tűnik, hogy igényes munka eredménye lesz az Ultimate Race. A játék támogatja, de nem követeli a 3Dfx kártyát, igaz, ha jót akarsz játszani, esetleg leesett állal bámulni a haverod ténykedését, akkor – minek mondjam el újra és újra – vegyél egy 3Dfx gyorsítókártyát. Csakis így lesz olyan élményben részed, hogy semmi másra nem tudsz gondolni, mint hogy valóban egy „virtuá-



Screamer Rally

Hatalmas sikernek indult a Screamer, de aztán a második része valahogy nem híresült el annyira (hacsak arról nem, hogy még mindig ott ücsörög a kereskedők polcán). Nem volt rossz, tényleg sokat javítottak játék élethűségén s a grafikán, de valahogy mégis az volt az érzésünk, hogy besültek vele. A Screamer Rally-t először az őszi ECTS-en láttuk élőben, most Mr. Chaos saját gépére is feltelepíthette.

Az olasz Milestone fejlesztette Screamer alapvetően maradt a régi: igaz, négy helyett hat autó kelhet versenyre. A pályák hasonlóak, a vezetési stílus is a megszokott (nyomd tövig, kanyarokban válts vissza egyet-kettőt, de csak egy pillanatra – azt se tudom, melyik gombon van a fék!), a hanghatások szuperek, a grafika csodás, ráadásul 3Dfx-esített. Mégsem lelkesít annyira, mert valami már hiányzik. Hiába mondható élethűnek az autók mozgása, de a progi mégiscsak maradt annak, aminek még két éve szánták: arcade játék, azaz semmi szimuláció.

Nem mondom, a látvány már önmagában is szimulációnak tekinthető, de nem ez a lényeg: a Screamer Rally azoknak készült, akik a Need for Speed-et, esetleg a Test Drive-ot szeretik. A legjobb hálózatban játszani, így érvényesül a leginkább akcióra kiélezett verseny. Megy a lökdösődés, és hiába a „Damage” opció a főmenüben, egy fikarcnyi különbséget sem érzékelttem a két beállítás között – ezerral rontottam rá a kanyarokban az el-

lenfél kocsijaira, meg se nyekkentek, mintha törhetetlen karosszériával száguldoznál. Ha azonban erre vágysz, hát nosza, fűts be nekik – és még 3Dfx sem kell okvetlenül (bár „zongorázni lehet a különbséget”), a régi Screamerekhez hasonlóan DOS alól fut, akár 640x480-ban, 65.000 színben. Az igazat megvallva már nem emlékszem, de úgy rémlik, hogy a Screamer 2 még egy P133-on is jól játszható volt ebben a beállításban – a Rally már többet kér, P200-on muszáj volt



ha az utat tudod, de még a tankcsapdákat is fejből kell ismerned – pláne, hogy maradt az a „jó” szokása, hogy mindig utolsónak indít a startnál, s a helyezkedésben mindig te húzod a rövidebbet, és persze ha hátulról beléd jönnek, a legtöbbször keresztbe fordul a kocsid. További hibái (amik még a régi verziókból megmaradtak), hogy megakad a játékmenet, ha lejár a zene és CD-tracket vált, illetve, hogy repülés közben gyorsul a kocsi! Ha tehát egy nagyobb ugratóban nyomod a gázt, tovább gyorsul egy ideig, akár tovább is, mint a kocsi feltüntetett, maximális sebessége!

Mindezek ellenére remek program, pláne, ha a grafikát és a hanghatásokat helyezzük előtérbe. Nagyon realisztikus, pláne, ha 3Dfx kártyát is varázsolsz a gépbe – ugye kértél és kaptál Karácsonyra?



levenni a grafika részletességét a legalacsonyabbra, csak így volt élvezhető volt. Hadd fejezzem ki azonban mélyszéles felháborodásomat, mert ez nevetséges: nem telik el hónap úgy, hogy ne jöjjön ki egy újabb játék még nagyobb rendszerkövetelménnyel, s most, így december derekán, már a Pentium 200 sem elegendő – 3Dfx nélkül – arra, hogy egy jót játsszam. Röhej.

Hagyjuk a mérgelődést, inkább lássuk, mit nyújt a Screamer Rally. Négy alappálya (Kína, Kanada, Olaszország és Arizóna, aztán Svédország, Wales...) és négy alapkocsi vár rád (még mindig semmi közülük az igaziakhoz), – ha végignyomod a bajnokságot, új helyszínt kapsz, a Rally Stadiumot. A bajnokságon végighaladva nehezednek a pályák (a ködben alig látni valamit, nem is beszélve az éjszakai vezetésről), amelyek alaphelyzetben is kemé-



SCREAMER RALLY
VIRGIN INTERACTIVE

4

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM
SYSTEM: DOS Win95

Test Drive 4



Plymouth „Hemi” Cuda, 1971-ből, valamint a legendás '66-os Shelby Cobra.

A pályák ismét az „egyenesen előre” sémát követik, és van belőlük jó néhány. Ahogy elnéztem, a fiúk inkább scanner-el dolgoztak, mint rajztáblával. Ez nem is baj, mert jópofa dolog felfedezni Washingtonban a Fehér Házat, vagy San Francisco-ban a Golden Gate hidat. Nagyon jól sikerült a Keswick-i pálya Nagy Britanniából, hangulatos Kyoto Japánból. A pályákon a helyi szokásoknak megfelelően balra, avagy jobbra „tarts” van érvényben, és a forgalomban látható verdák is megfelelően helyi jellegűek. Tetszett, hogy több versenyzési mód közül választhatunk, például az egy ősrégi Street Rod-ot leszámítva nem emlékszem, hogy volt más PC-s gyorsulási autóverseny. Az is nagyon pozitív, hogy ebben az üzemmódban csak manuális váltó van. Viszont rettenetesen zavartak az üvöltő grafikai hibák: az arányokat alaposan elszúrták! A városi pályákon a gyalogosok a második emeletig érnek, Angliában a Mini Morris-ok legalább

kétszer akkora, mint amekkoráknak lenniük kellene, a Chevy Chevelle féklámpái helyett a csomagtartó fedele világít fékezéskor, Washingtonban van olyan szakasz a pályán, ahol a járdaszegély magasabb, mint az autónk. Minden autó szögletes, úgy néznek ki, mint azok a kivágós-összeragasztós papír modellek, amiket ötödikben ragasztgattunk össze technikaórán. Az autók időnként nem az úttesten gurulnak, hanem felette pár centivel lebegnek, s gumijaink nincs vastagságuk. Ha külső nézetből nézzük az autónkat, akkor láthatjuk, hogy nincs semmi rugózás, a kerekek csak „kiállnak” a karosszériából, és nem mozognak le-fel, csak fognak. Az autónk mozgása minden, csak nem valóság. A gumik ugyan sikoltoznak a gyors kanyarokban, és csikot is rajzolnak az aszfalra, de csupán ennyi köze van a valósághoz a dolognak – egyes autók a hossz tengelyük körül himbálóznak, mint egy ladik.

A program támogatja a 3Dfx kártyákat, de nincs bennük túl sok köszönet. A 2D-s üzemmódban legalább jobban el vannak mosva az objektumok, és nem látszanak annyira szögletesnek. Meg kell mondjam, sokkal többet vártam egy ilyen „nagy névtől”, de amit kaptam, az meglehetősen lelombozó. S mivel akad éppen néhány rivális, értékelésem is lesújtó.



Ha ez így megy tovább, akkor kedvenc PC-s játékaink is olyanok lesznek, mint egy brazil TV-sorozat, és nem adják háromszáznál kevesebb rész alá. Lássuk mit ír a Test Drive történelemről és a negyedik részeről **Sam. Joe**.

Test Drive 1, 1987. Imádtuk, akár Commodore 64-en, akár PC-n, de rengeteget nyúztuk. Csak maximum 16 színben pompázhatott azoknál a kivételezetteknél, akiknek már EGA-juk volt, és csak a speaker-en volt képes csipogni – kinek volt akkoriban hangkártyája? Ellenben lehetett száguldani egy hegyi serpentinben – jobbról hegyoldal, balról szakadék –, kerülgetve a forgalmat, benzinkúttól-benzinkútig teljesítve a szakaszokat, sarkunkban a helyi felsőbb autoritás villogó és szirénázó képviselőjével. Ha fülön csíp, akkor jön a büntetés, meg egy élet balra el.

Test Drive 2: „The Duel”, 1989. Mint az előd, ez is létezett C64-en és PC-n is. A siker töretlen. A pálya már nem csak egy egyszerű serpentin – mi több, létezett már hozzá kiegészítő, extra pályalemez is –, de változatlan maradt a lényeg! Sokkal többféle típusú autóval találkozhatunk a forgalomban, de ami a lényeg, az ellenfelünk már nem csupán a stopperóra – na meg a seriff –, hanem egy ellenlábás gázpedálmániás, ettől is lett „A Párbaj” a cím.

Test Drive 3, 1990. Megtört a varázs, és a lendület. A nagyközönség utálja – egyedül TRF volt, akitől azt hallottam, hogy oda volt érte. Hogy miért nem volt sikeres? Talán, mert messze túlmutatott korán a hardware igényt tekintve. A grafika már 3D vektor, a pályán tájékozódni is kell, a nyéréshez a gyors reflexek már nem elegendők. Beesteledik, esik az eső, jön a köd. Bekapcsolhatóak az ablaktörlők, és a világítás. Van kiegészítő pályát, és további autót tartalmazó lemez. Már szól Blaster... izé Adlib-en, és van VGA grafika is.



Test Drive 4, 1997. Alapvető különbség az elődökhöz képest, hogy a futtató környezet Windows 95. Multimédiás körítés, bevezető clip, a' la Need for Speed. Háááát... Nekem nem nagyon nyerte el a tetszésem, de menjünk csak sorjában! Az autók, amivel versenyezhetünk, már nem „csak” modern, minden technikai csecsebecsét felvonultató álom sportkocsik, mint a '98-as Dodge Viper, TVR Cerbera, Chevy Corvette, a '94-es Jaguar XJ-220, vagy a '95-ös Nissan 300ZX, hanem vannak az istállóban '70-es években gyártott, igazi négykerekes legendák is. Szerintem sokan találják még izgalmasnak ezeket az izmos, sokhengeres benzinzabálókat. Itt kérem nincs turbó, ABS, hiperelektronikus-digitális üzemanyag befecskendezés, csak sokliteres, izomból erős, motorok! Nagyon jó néven vettem, hogy van belső nézet is, és így vethető egy pillantás ezeknek a kocsiknak a műszerfalára is. Nos, nem maradok adós a nevekkkel: két Chevy 1969-ből, nevezetesen egy Camaro ZL-1 Copo 9560, és egy Corvette ZL-1, egy harmadik 1970-ből, egy Chevelle SS454 LS-6. Valamint egy



TEST DRIVE 4
ELECTRONIC ARTS

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: Win95
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS



F1 Racing Simulation

Eljárt az idő a „hagyományos” szimulátorok felett: aki manapság effajta programba vágja a billentyűzetét, annak igencsak fel kell kötnie a gatyáját. Nem elég a látvány tökéletes reprodukálása, a járművek élethű kezelése is szükséges. **Mt. Chaos** a UBI Soft fejlesztését mutatja be.

Az ECTS-en magam is beültem két szimulátor egyikébe, ahol a francia gárda egy Forma 1-es versenyautó társaságában csillantotta fel az autó-szimulátorosok szemében a reményt: lehet, hogy még idén megszületik az eddigi leginkább élethű szimulátor? Ottani élményeimre azonban másképpen emlékszem, mint most, a francia nyelvű beta tesztelésekor. Egyrészt megbolondultam a „Qui, qui, non” feliratoktól (a keleti nyelvek mellett talán a francia az, ahol még a Coca Colát is másképp ejtik), másrészt csalódtam. Gyorsan hozzáteszem, hogy nem a programban, hanem magamban – talán két körön át töketlenkedtem Schumacher kocsijával, s máris lekörözött Damon Hill! Szinte nem is volt komolyabb kanyar, ahol ne pördültem volna meg, ne kapkodtam volna azonnal a hátramenet kapcsolójához, hogy még időben visszafordítsam a járgány orrát a menetirányba.

Lehet röhögni, mint Trauék tették a háttam mögött a PC-X Clubban, de tény, hogy még legkönnyebb fokozaton sem volt könnyű végigmennem a Hungaroringen, amit jobban ismerek, mint a tenyeremet. Ennek két oka lehet: az egyik, hogy eszelősen béna vagyok, és azonnal át kell térnem a körökre osztott stratégiai játékokra, ahol nem zaklatják fel idegvégződéseimet holmi kanyarok és bömbölő versenyautók. A másik, hogy el

hogy az első verzió szóba sem jöhet, így marad az „ultimate solution”, azaz a végső megoldás, hogy azonnal be kell szereznünk egy force feedbackes kormánykereket, természetesen gáz- és fékpedálokkal. A program ugyanis tökéletesen játszható „arcade” módban, mikor a hangsúly nem a szimuláción, hanem az élvezeten van – simán vettem

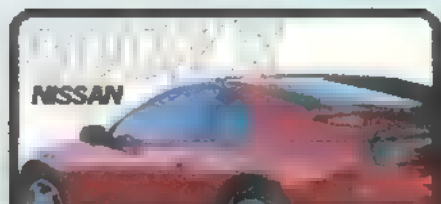
legkomplikáltabb kanyar-kombinációkat, és egész szép időt futottam még Monte Carloban is, ami köztudottan nem éppen gyakorlópálya. Tes-

Az F1 Racing Simulation profi: szimuláció-módban szinte teljesen azt műveli kocsit, amit mondasz neki,

hiába is volt tele beta-verzió hibákkal. Ha például megperdül, s továbbra is nyomod a gázt, csak forog-forog, akármit is csinál, nem tudod kiszedni a „végtelen ciklusból”, míg el nem engeded a gázt. Nem volt még működőképes box-utca sem, a depóból csak fél perc után tudtam kivergődni, mert elrontotta a vektoros grafikát, s újratekenni sem lehetett a versenyt, mert állandóan elszállt. Ám ezeket még abszolúte a beta számlájára írom, hiszen a 3Dfx-en nyújtott látvány ámulatba

sék nekem elhinni, hogy szükség van arra a plusz beruházásra, kell az a kormány, még ha nem is a force feedbackes változat. Gombokkal egyszerűen lehetetlen azt „mondani” egy programnak, hogy „most szép óvatosan balra, aztán erős mozdulattal jobbra, és közben óvatosan a gázzal!” Nem, ezt a kurzorgombok nem tudják: vagy jobbra, vagy balra, vagy gáz, vagy fék, de semmi adagolhatóság – azt felejtse el, hogy apró nyomogatással „emulálod” a fokozatos kanyarodást vagy gázadást! Ha a Hungaroring cél-egyenes előtti kanyarában szép óvatosan rásimulsz az ideális ívre, majd mikor már idejét érzed, finoman elkezded gázt adni, és... máris megperdültél, s farkasszemet nézel többi versenyzővel. Fogadd meg tanácsomat, és vegyél egy kormánykereket.

ejtő, a kocsik hangja 100 százalékosan élethű, a szimuláció is páratlan – azt hiszem, az F1GP-nek annyi! Persze azért még visszatérünk rá, ha megérkezik a végleges verzió plusz a hönáhitott kormánykerekekünk is, s nemcsak a francia nyelvű opciók között kell csatangolnom!



Tone Rebellion

A TITCSA hangyaboly

Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Hangyabolyok nélkül a természet nem lenne az, amilyen. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.



Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Az anták a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják. A hangyabolyok a természet egyik legösszetettebb és legizgalmasabb élővilágát alkotják.

Tomb Raider 2

3D akció (végigjátás)

Jon újra szerelmes... Választotta barna hajú, érzékeny erőszakos, kitartó és hűséges típus. Bármikor a rendelkezésére áll, nem akad fenn semmilyen extra kívánságán, s kész akár meghalni is érte. A neve Lara. Lara Croft.

Két éve az egyik legnagyobb durranás, a Core Design által készített Tomb Raider meghódította az egész világot. Ezek és ezek játszottak önfeledten a női Indiana Jones-szal, melyben az „igazi” háromdimenziós grafikai megoldások és az újszerű hangulat alaposan felállította a mércét a többieknek. A folytatást természetesen (?) már Windows 95-ös operációs rendszerre írták, így jóval nagyobb gép-

igénye van, mint az első résznek, s alapvetően támogatja a 3Dfx-es kártyák igen széles skáláját. Szerencsére volt alkalmam

Monster 3D-vel felszerelt géppel is játszani, a különbség ég és föld, habár akadt egy-két érdekesnek mondható momentum.

3D gyorsítás nélkül, Tseng 6000-es kártyán a velencei pályákon előforduló dobermannok igenis kutyának néztek ki, tehát ha ránéztem, azt mondhattam: igen, ez egy dobermann. Viszont – nem tudom miért –

■ Monster olyan lényeket jelenített meg, amik egyszerűen röhejesek voltak: rózsaszín hernyó, körülötte, távo-

labban néhány szörszál. Tisztára, mintha sugárkezelt kutyákról lett volna szó... S ha már a szörszálhasogatásnál járunk, gyorsan rendezzük le az a néhány felejtetetlen, ám igen bosszantó dolgot. Itt van például a 3D megjelenítés, amelyben akad néhány bug: előfordulhat, hogy lehajolsz valamiért, s Lara feje eltűnik a falban... Az állandóan változó kamera épp úgy áll be, hogy a mögötted lévő, bezárt ajtó

képe tölti be a monitort – ez tök jó vicc, főleg akkor, ha valahová át kéne ugranod, ■ minden kis pixel számít. A játék egyébként is nagyon nehéz, de nem is ez az igazi gond, hanem az, hogy néhol valóban pixelre ki van mérve az ugrás hossza, ■ ha nem tudom, hogy arra kell menni, századszor sem sikerül majd az ugrás. Ennyit ■ hibákról, de mi a jó?

A fényhatások egyszerűen fantasztikusak (kivéve persze ott, ahol töksötét van, itt kell a fényrudakat használnunk...), teljes térhatást kölcsönöznek a játéknak. Lara néhány új mozgásra képes, tud sziklát mászni, drótkötélpályán lecsúszni (bár ez utóbbit nem viszi túlzásba), tud különböző járműveket vezetni. Az ellenfelek (és Lara) rendkívül részletesen kidolgozottak, példának okáért: Lara ■ tibeti pályákon bélelt bőrdzsekát, a víz alatti pályákon pedig bűvaruhát visel, vagy az olasz ellenfelek egy részének nagyon jól eltalált pajesza van. Tudunk víz alatt is fegyvert használni, igaz, csak egyet, ■ szigonypuskát – ha lélegzetünk elfogy, a medipack segít a helyzeten egy kissé, ugyanis a gyorsbillentyűk révén (1-7 fegyverek, 8-9 elsősegélycsomagok, 0 fény-rúd) idővesztés nélkül tehetjük meg a következő lépésünket. És most még egyszer, utoljára a történetről.

Lényeg a lényeg: ■ ókori Kínában nem voltak ritkák a hatalmi harcok, melyek Xian császár uralkodása alatt érték el csúcspontjukat. A háborúk menetét legtöbbször egy sárkány döntötte el, aki (vagy ami) egy mágikus tör erejéből nyerte a sajátját. Az egyik csata során egy sebesült katonának kihúzta a tört a sárkány melléből, de pechjére a lényben volt még annyi szusz, hogy szénné

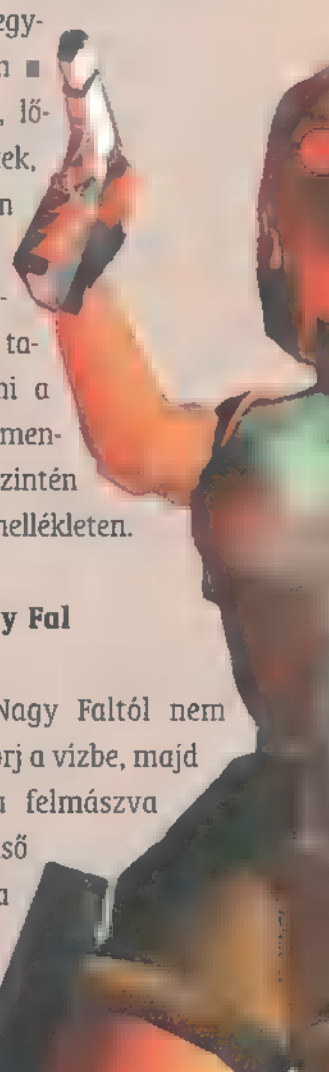
égesse gyilkosát, majd ő maga is oszlásnak indult. A csatát követően néhányan tibeti szerzetes, aki még emlékezett a tör csodás hatalmára, egy éjjel felkereste a helyszínt, s a varázstárgyat ■ Nagy Fal egyik rejtett termébe, egy sárkányos szoborba helyezte biztonságba. Telt-múlt az idő. Úgy látszott, hogy a tör rejtélye háborítatlanul merül a feledésbe, de egy terrorista szervezet megalomániás vezetője hitt a legendának, s elindult megkeresni az örökélet e formáját. Egy ember van, ki komoly ellenfele lehet, az örök kalandozó, Lara Croft. Feladata megakadályozni az ördögi tervet.



A Tomb Raider-es cikkem megjelenése után kaptam néhány levelet, melyben (mit szerénykedjek...) nagyon jónak ítélték a leírásom, csupán hiányolták a folytatást. Ennek több oka is volt, de ez már a múlt, remélem, most törleszthettek, s így belevágok a teljes végigjátásba. A játék azonban oly hatalmas, hogy a lapban csak ■ első pályát írom le, a CD mellékleten folytatom a XIII. fejezetig, majd következő számunk CD mellékletén találd a maradékot (nem exkuzálni akarok, de tényleg óriási falat a TR2: egy hete, hogy végigjátszottam, ■ azóta jegyzeteim alapján készítem a leírást, de még mindig csak eddig jutottam a lejegyzésében). Leírásomban nem foglalom ■ helyet azzal, hogy minden fegyvert, löszert, elsősegély-csomagot megemlítek, ha meglátod valahol, értelemszerűen érdemes megszerezned. Mentsd le majdnem minden ugrás előtt az állást, s tapasztald ki, hogy mi a következő lépés – lementéseim egy részét szintén megtaláljátok a CD mellékleten.

Első fejezet: A Nagy Fal (The Great Wall)

A helikopter a Nagy Falról nem messze „tesz ki”. Ugorj a vízbe, majd a baloldali sziklára felmászva közelítsd meg a felső platformot. Lődd le a tigrist, majd a



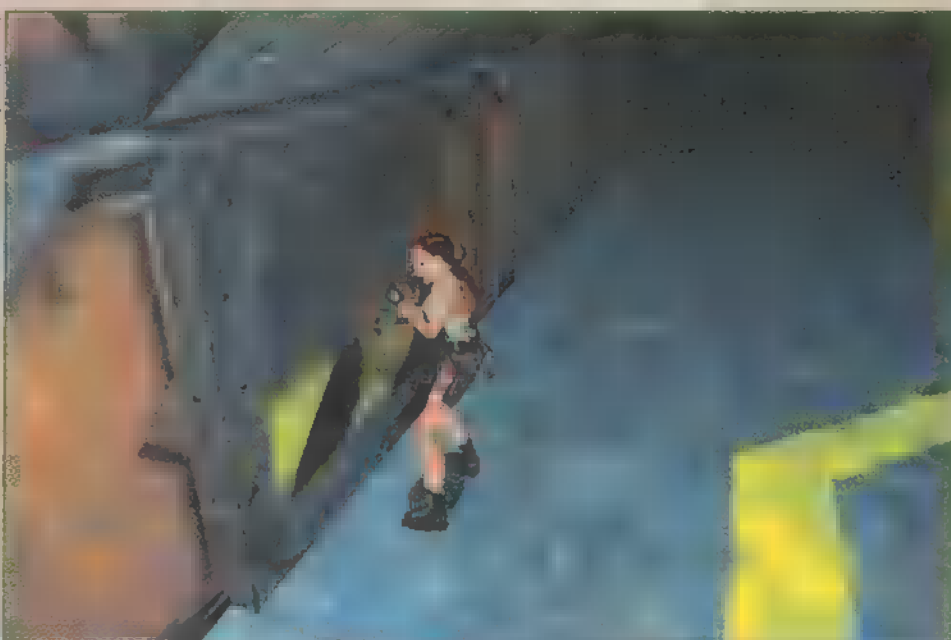


terem végén egy kőköcka állja utad, húzd ki, mire egy lejtős folyosó tárul eléd, mely egy medencébe vezet. Ugorj a vízbe, majd szalomozz el a repkedő pengék elöl – a jobb oldal a biztonságosabb. Mássz ki ■ medencéből, majd indulj ■ folyosó irányába. Ne ijedj meg túlságosan, a padló leszakad, ami még ■ kisebb baj lenne, alatta karók állnak ki a földből, úgyhogy futás előre. Mentsd el a játékot, ugyanis ha áthaladtál az ajtón, be fog csapódni mögötted. Baloldaltól két sziklagolyó fog feléd görgögni, két választásod van: vagy megkíséreted a szerencséd, s megpróbálsz eltalálni, hány lépés kell ahhoz, hogy a két golyó közt elférj, vagy jobbra szaladsz, s a folyosó végén átugorva ■ karókat, folytatod utad. A lejtőt követően kapaszkodj fel ■ sziklára, majd futás előre, ugyanis ■ falak karókkal vannak kiverve, ráadásul össze is akarnak préselni. Jobbra egy folyosó van a falban. Kapaszkodj fel rá, majd végy egy nagy lélegzetet, s kezdj rohanni, mint az ■ bizonyos állat. Egy: a padló leszakad, kettő: alatta karók vannak, három: néhány he-

nyomvonal végén kapaszkodj fel a felső szintre. Néhány másodperc múlva egy újabb látogató érkezik, lödd le a második tigrist is. Nekifutásból ugorj át a túloldali kiszögelésre. Jobbra megtalálhatod az első bónusz-szobrot, a Kő Sárkányt. Fordulj vissza, majd két emeletet kapaszkodj fel. Ezek után nekifutásból pattanj fel a baloldali tömbre, innen csak egy ugrás az első őrtorony. A baloldali sarokban a padló egy csapóajtó, rajta keresztül egy medencébe ér-

kezhetsz. Mássz ki ■ vízből, majd a lépcsőket követve ugorj át ■ szemközti kiszögelésre, hol egy kapcsolót találhatsz, mely a helységből kivezető ajtót működteti. A Nagy Fal tetejére érteztél. Lödd le az érkezésedre siető hollókat, majd ■ jobb oldali résen át ugorj a vízbe. Odalent egy folyosót vehetsz észre, melynek a végén egy kulcs vár rád. Mássz ki a vízből, majd nyírd ki a tigrist. A térség bal oldalán egy helyen felkapaszkodhatsz a falra – haszná-

ld a kulcsot a második őrtoronyba kinyitására. Lödd le ■ pókokat, majd a létrán mássz fel az emeletre. Egy rozsdás kulcs a jutalmad, melyet a földszint bal sarkában lévő ajtó nyitására használhatsz fel. Kövesd az utat a csontvázig, ahol néhány lőszert és egészségcsoomagot találhatsz. Ja, ha pókot látsz, nyírd ki. A



Tomb Raider 2

ugorj jobbra, és araszolj függve mindaddig, míg fel nem tudsz kapaszkodni a résbe. Út közben vedd fel a fényrudakat, majd a létrán át ereszkedj a kanyon mélyére. Odalenn egy barátságtalan Tyrannosaurus Rexe botolhatsz, remélem lesz annyi lőszered, hogy végezz velük... Ha kimúlt, átvághatsz a kanyonon, ahonnan egy sötét ösvény vezet az Arany Sárkányhoz. Ez után vissza kell jutnod a kanyon tetejére, ahol egy újabb őshüllő akar majd eltántorítani célodtól. A tetőről ■ drótkötélpályán át érkezhetsz a pálya végére, búcsúzóul lödd le a tigrist, majd menj az ajtóhoz... Ekkor egy kis közjáték következik: egy fickó ugrik eléd, bla-bla-bla, a lényeg az, hogy meghal. Küldetésed célja itt van az ajtó mögött, de hogy kinyithasd, be kell járnod a fél világot... kezd, mondjuk Olaszországban...
Folyt. köv. ■ CD-n!



TOMB RAIDER 2
EIDDS

VÉGIGJÁTSZÁS



TIT RÁM FÉNY IS VÉREK
SYSTEM

1991

Két év hallgatás után visszatérnek képernyőinkre a kukacok, hogy újra megvívják csatáikat – ezúttal is a mi irányításunkkal. Az ECTS-en óriási reklámkampány keretében, embernagyságú, állig felfegyverzett, rózsaszín hernyók mászkáltak, éktelen géphangon üvöltöztek, azaz beleadtak apait-anyait. Tény és való, a játékot alapoktól írták újra, és kihasználja a jelen technológia adta lehetőségeket. Az alma tehát érett, szép, piros, legalábbis kívülről. TRF mégis azon morfondíroz, vajon bele merjen-e harapni, hiszen lehet, hogy belülről kukacos...

Senki nem mondhatja, hogy nem vártam nagyon a Worms 2-t. A kérdés az, hogy azt kaptam-e, amit vártam. Talán ott ment el a kedvem tőle, amikor a telepítő kifagyott, emlékeztetve arra, hogy már az első részben is húzós hibákat ejtettek itt a programozók. Valahogy lelombozott, hogy a negyedszeri levélváltásra derült ki, hogy ugyanez a hiba másokkal is előfordult, és amikor két nappal később rájöttem, hogy mi okozza, azt se mondták bú vagy bá, csak annyit, hogy "aha, lehet, hogy ez az". Na mindegy, a lényeg, hogy mielőtt bárki nekiállna telepíteni, ellenőrizze, hogy a Win95-ös Config.Sys-ében nincs benne a CD-ROM olvasójának DOS-os drivere (különben adatmozgatási hibával száll el, mintha le akarná törölni az adatokat a CD-ről – zseniális).

Ha jól megnézzük, a játék nem sokat változott, és pont ugyanaz az érzés tör rám, mint a Shadow Warriornál: eladható-e egy két éves ötlet kicsit megkésett, újszerű kidolgozása, ami alapjában véve ugyanazt az élményt nyújtja. Sőt, ha szigorú akarok lenni, akkor az ötlet úgy 10-13 éves, Artillery Duel-nek hívták C64-en, PC-n pedig Scorched Earthnek,

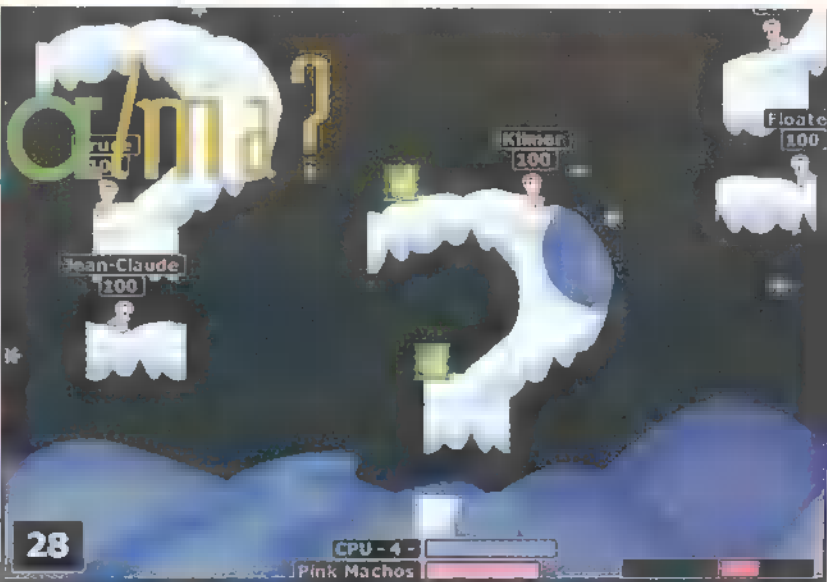
igaz az csak 5-6 éve volt. Szóval, miből gondolja a Team17, karöltve a Microprose-zal, hogy az SVGA-ra átírt, amúgy nagyon aranyosan animált, extrém mennyiségű fegyverrel felszerelt kukacok lekötnek majd negyedóránál tovább?

Hiszen szinte semmiből sem kapom azt, amit várok. Animációk: kevés van belőlük, talán hét vagy nyolc, ráadásul elkódolták őket, így nem lehet a játékon kívül megnézegetni. Zene: vártam egy átírt, újrakevert, kicsattanóan vérpezsdítő,

harsány kukacindulót, amolyan 97-es stílusban. Van helyette dobpergés, meg vízcsobogás, méhzümmögés és még pár egyszerű sample-ből összerakott aláfestő zene. Felhasználói felület: hát lehetett volna „wormsösebb”. Megpróbálták ugyan feldobni valamennyire a szokásos windowsos párbeszédablakokat, de azért ez még így sem illik ehhez a játékhoz, arról nem is beszélve, hogy a mai vizuális szerkesztőkkel ezt félóra tanulás után össze lehet vágni. És miért kell ki-be ugrálni a menü és a játék között, ide-oda kapcsolgatva, villogtatva a képernyőt? A frászt hozza rám, pont úgy viselkedik, mintha ki akar na fagyni. És miért kellett négyről nyolcra emelni a csapatlétszámot? Egy rakás poén, ami jól működött négy főre, így abszolút nem jön ki. És miért gondolkodik olyan sokat a gép, fel s alá járkálva a „katonáin”? És miért mindig a gép kezd, és miért lő még mindig 100%-ig pontosan még gyenge fokozatban is, vagy ha nem, akkor miért lő ki a képernyőből totál bénán?

Na jó, azért a helyzet nem ennyire sötét, ahogy itt lefestem. Van bőven pozitívum is! Egyrészt mindent beépítettek, ami az első rész és a kiegészítőjében megtalálható volt. Van benne kismillió különböző hangcsomag (még magyar is, s bár ez elég gagyi, de se baj, hiszen a hangszerkesztővel mindenki elkészítheti a sajátját). A pályák továbbra is ötletesek, kód szerint generálhatók, mint régen, ráadásul van egy pályaszerkesztő, amelyben teljesen egyszerű eszközökkel rajzolhatjuk újakat. Bővültek a fegyverek, létszámuk

tehető, hogy csak a poénosabbak említsem: irányított galamb (a rakéta kevésbé megbízható, de iszonyatosan pusztító kiadása), superbirka, napalmmal kevert légi csapás, baseball ütő (fa testápoló), superbanán (csak akkor robban, amikor akarod, nem a kezeden!), szent kézigránát, felbecsülhetetlen értékű Ming váza (felbecsülhetetlen pusztítást okoz), birka- és postacsapás, szőnyegbombázás, bolond tehenek (csordaként is bevethető), és végül a vén nyanya (sokat beszél, nagyot durran). Ám ami még ennél is fontosabb, hogy van külön egy játékosos üzemmód (hmm, mintha tanultak volna egy idejű multiplayer játék bukásából), amelyben egyre nehezebb pályákon, nehezedő szituációban, egyre jobb szinten, egyre több kukaccal rendelkező gép ellen kell helytállni. Itt aztán sziporkáztak a fejlesztők, példának hozhatnám a korábban már említett USA térképet, az olyan pályákat, ahol mindenki fegyver nélkül indul, majd a folyamatosan hulló csomagokból kell összeszedni, vagy azt, amelyiken nem lehet mozogni a kukacokkal, csak lőni. Sajnos hiányzik egy randomize utasítás a kódból: minden játék szóról szóra ugyanúgy zajlik: ugyanott vannak a kukacok, ugyanoda esnek a csomagok (ugyanazzal a tartalommal), és mindig a gép kezd. Vajon miért?



tehető, hogy csak a poénosabbak említsem: irányított galamb (a rakéta kevésbé megbízható, de iszonyatosan pusztító kiadása), superbirka, napalmmal kevert légi csapás, baseball ütő (fa testápoló), superbanán (csak akkor robban, amikor akarod, nem a kezeden!), szent kézigránát, felbecsülhetetlen értékű Ming váza (felbecsülhetetlen pusztítást okoz), birka- és postacsapás, szőnyegbombázás, bolond tehenek (csordaként is bevethető), és végül a vén nyanya (sokat beszél, nagyot durran). Ám ami még ennél is fontosabb, hogy van külön egy játékosos üzemmód (hmm, mintha tanultak volna egy idejű multiplayer játék bukásából), amelyben egyre nehezebb pályákon, nehezedő szituációban, egyre jobb szinten, egyre több kukaccal rendelkező gép ellen kell helytállni. Itt aztán sziporkáztak a fejlesztők, példának hozhatnám a korábban már említett USA térképet, az olyan pályákat, ahol mindenki fegyver nélkül indul, majd a folyamatosan hulló csomagokból kell összeszedni, vagy azt, amelyiken nem lehet mozogni a kukacokkal, csak lőni. Sajnos hiányzik egy randomize utasítás a kódból: minden játék szóról szóra ugyanúgy zajlik: ugyanott vannak a kukacok, ugyanoda esnek a csomagok (ugyanazzal a tartalommal), és mindig a gép kezd. Vajon miért?

Szóval, hányadán állok én ezekkel a kukacokkal? Egyszerre jó is, meg rossz is, ötletes és bosszantó, szórakoztató és idegesítő, jól kidolgozott és hibás. Persze, majd kidobnak hozzá sorban három, négy patchet, és a világ megy tovább. Lehet, hogy mindez csak azért zavar, mert eddig csak Pentium kollégát hívhattam ki; nem öltem még Schuerue-t, és nem aprítottam Chaossimost, hogy a többiek-ről ne is beszéljek...



Armored Fist 2

SZIMULÁTOR (leírás)

Nyik-nyik-nyik-nyik... Egy kenetlen lánctalp nyikorgása és a gázturbina halk süvítése hallatszik a hófúvásban. Megérkezett Trauhoz az Armored Fist 2.

Az eredeti AF valahogy nem fogott meg a Comanche után. Amolyan utánérzést keltett bennem: ezt már láttam. Most azonban sokkal jobban megragadott a második rész, mint a Comanche 3: természetesen most is az M1A2 Abrams a játék főszereplője (hiába, ez most a legnépszerűbb harckocsi), s igencsak feljavított utóddal játszhat a Nagyérdemű. Ami viszont nem változott, az az alapfelállítás, a hős harckocsizó.

Persze nem vagyunk egyedül, hiszen bevetésenként változó számú segítőtársakat kapunk. Felderítő tevékenységet az M2 Bradley IFV-k végeznek, TOW-2-es páncéltörő rakétákkal. Apróbb hibájuk, hogy eléggé sérülékenyek, viszont kellemes háttérsegítséget nyújtanak rakétaikkal.

A játék folyamán egy, majd három M1A2 kísérőd lesz, melyek teljesen idióta módon mozognak a harcmezőn – legjobban talán a kaotikus jelző takarja tevékenységüket. Mondok egy példát: egy helyben állok a hegygerinc mögött, tudván, hogy a hegy másik oldalán mintegy tucat T-80-as vonul. Erre a kísérők vadul tüzelve átbuknak a gerincen, és fél perc alatt elvéreznek. Pedig ha én vagyok a szakasparancsnok, és nem mozdulok, szerintem nem kellene össze-vissza rohangálniuk, mint egy csapat óvodás a menzán. A másik

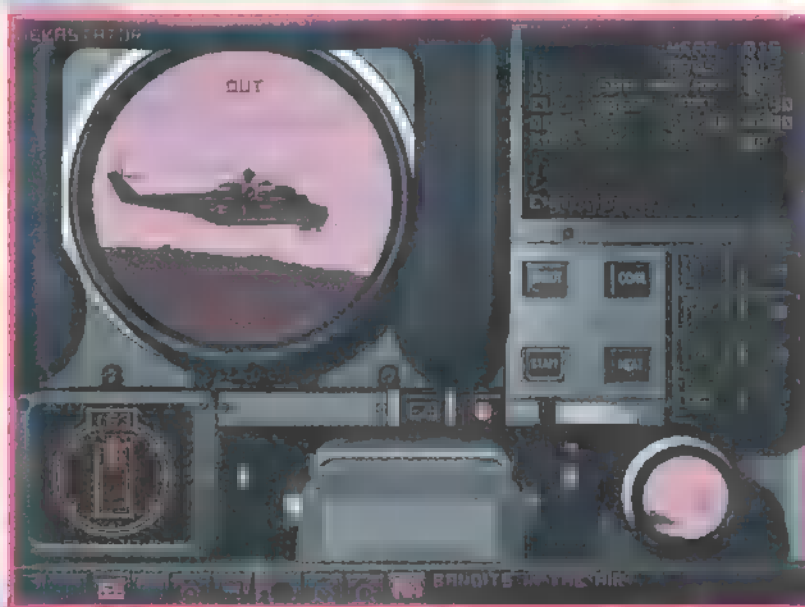
kevésbé használható (és akkor még finoman fogalmaztam...) segítő csapat a légi támogatás AH-64 Apache kettős. Kifejezetten kamikaze hadviselést folytatnak, egyetlen vágyuk megsemmisülés. Ezt viszont mindig elérik, a leghosszabb életben maradási idejük 41 másodperc volt. Kirontanak a csatatér fölé, kilőnek egy-két Hellfire rakétát, majd szépen égve lezuhanak. Nem értem, miért 50 méterről támadják az ellenséges harckocsikat, mikor kifejezetten távoli támadásra optimalizálják őket a Hellfire nagy hatótávolsága... Az ellenséges Mi-24 Hind helikoptereket pedig én szoktam darabokra löni egy

szál 7,62 mm-es géppuskával. Itt jegyzem meg, ez sem túl realisztikus, de legalább visszavághatok az Apache-ok miatt. Nem is beszélve a Su-25-ös csatarepülőgépről, ami szép nagy sugarú, egyenletes köröket ró a csatamező felett, míg kegyeskedem szitává löni, szintén géppuskával.

A morgás után igyekszem bemutatni a program pozitív oldalait is. A legjobban sikerült rész kétségtelenül a grafika, amely igen meggyőzően használja ki a 233-as MMX teljesítményét. Igaz, a játék még nem 3Dfx-es (a Nova Logic most újítja technológiáját, a következő szimulátoruk – állításuk szerint – már 3DFX-re épül majd), a Voxel eljárással jeleníti meg a terepet, de így is meggyőző: tapodhatjuk a trópusi tájat, elbújhatunk hóbuckák mögött, és sivatagi cserjék mögé rejthetjük 67 tonnás szörnyetegünket. A játék készítésénél az USMC, az amerikai tengerészgyalogság bábáskodott, így a harckocsi mozgása és fegyverzete valószínűleg hűen működik. A 120 mm-es ágyú nem minden esetben szedi darabokra a T-80-asokat, és bizony nem egyszer egy BMP-2-es rakétája jelentette számomra a dicstelen véget. Szóval nem a „megyekelőre-és-mindenkit-legyakok” stílus lesz a nyerő, hanem a domborzat maximális kihasználása. A komolyabb bevetéseken mindig jelentős túlerő ellen kell küzdened, tehát nem árt a megfontolt helyezkedés. Minden egyes bucca és mélyedés a túlélést jelentheti, a hegy ápol és eltakar. Ha viszont végképp nyílt mezőn ér a támadás, a füstköd a megoldás. Ez lehet körbe kilőtt füstgránát, illetve a gázturbina is képes sűrű füstöt okádni.

A lőszer szinte sohasem elég. A fő fegyverzettel, az ágyúval csak harckocsikra lövöldöztem. Egyéb járgányokra megfelelő volt a párhuzamos 7,62-es géppuska is, csak sokáig kellett tüzelni. Miután ez utóbbi igen nagy lőszerkészlettel rendelkezik, sokáig használható. Még az épületeket is képes szétzaggatni, persze jelentősebb idő múlva. Az ágyú háromféle lőszerrel képes használni. A SABOT egy lemerített uránból készült, dárdá alakú páncéltörő lőszer. Kifejezetten harckocsik ellen használatos, minden páncélon képes áthatolni. A HEAT a jó öreg robbanóanyag lőszer, a gyengébben páncélozott harceszközök és különböző épületek, tornyok ellen hatásos – a keményebb harckocsikat már nem igazán képes kiütni. Végül a STAFF, ami helikopterek és fedett célok elleni, repesz hatású lövedék, kifejezetten a helikopterek ellen veheted hasznát, bár inkább a párhuzamos géppuskára szavazok.

Kellemes, bár kissé sok tévedést tartalmazó játék, csaknem ideális keveréke a shoot'em up és szimulátor ágazatoknak. A grafikája kiemelkedő, jelenleg a legszébb, legalábbis a harckocsikkal foglalkozó játékok között.



ARMORED FIST 2
NOVA LOGIC

JÁTSZHATÓ DEMO

PIRU 16 MB RAM

X-TRA



Az SSI sorozatgyilkos is lehetne, már ami a sorozatos felbukkanást illeti – szó sincs persze arról, hogy legyilkolná saját csemetéit, egész jó második és harmadik részeket ad ki. **Trau** most a Fém párduccai viaskodott.

Bevallom férfiasan, némi fenntartással fogadtam a harmadik részt (már a Batmant is kihagytam a második rész után), de kiütéssel győzött. A Király köztünk jár. Általában nem kedvelem a sokadik játékváltozatot, pláne, ha jelentősen módosítják az eddig jól bevált részeket. Márpedig a harmadik rész igen nagyszámú és hatású változást tartalmaz – szerencsére jókat. Mindenesetre „irány a 17 inches monitor!” felkiáltással beültem a klub

(tudjátok, PC-X Computer Club, Márvány u. 17., ■ Déli pályaudvartól két percre!) egyik gépe elé, majd nekikezdtém. Igen sok érdekes, kezdetben kissé zavaró, majd egyre inkább magával ragadó dologgal találkoztam a vad csaták közepette. A játék ötvözi a SP1 és 2 korszakait, azaz 1939-től 1999-ig terjedő időszakot öleli fel. A talán legkevésbé feltűnő dolog a hex méretváltása 50 yardról 200-ra. Pedig jelentősen befolyásolja ■ játékmenetet, hiszen egész mások a távolságviszonyok, ami a harcokban életfontosságúak. A megnagyobbodott térkép terület nagyobb hadműveletek lejátszására alkalmas, ezt segíti elő a legfontosabb változás is, ami a csapatokat érinti. Eddig egy-egy önálló egységet jelentett egy harckocsi, egy löveg, egy helikopter vagy 10-13 ember csapatban. Most viszont (erősen a PG2-re hasonlító módon) több harcjármű (2-6) és általában legalább 25 ember alkot egy harci egységet, azaz egy egység egész szakaszt takar. Ez a létszámbővülés teszi lehetővé a hadosztály-szintű csaták lebonyolítását. Arról nem is beszélve, hogy így megnövekedett az egységek tűzereje, hiszen nem egy, hanem öt harckocsi löveg támad egy célpontra egyszerre. Meglehetősen nehéz volt átszokni a magányos harckocsikról a szakasz-szintre, de sikerült, s így sokkal komplexebb akciókat lehet végrehajtani. Például Vietnamban egy harci csoportot, azaz századot egy 2 darabos M41 Bulldog felderítő-páncélos, kétszer 5 darabos M60A1 Patton és egy 5 darabos UH-1B Iroquis harcihelikopter-szakasz alkotott. A különböző feladatú és fegyverzetű szakaszok remekül kiegészítették egymást.

Szintén jelentős változás a csapatformációk és haditechnikák számának bővülése. Például ■ Pz V. Pahter harckocsiból A, D és G változatokat különböztet meg a játék. Emelem kalapom. A csapatformációk alatt pedig például a különböző összeállítású aknavető egységek (pl. fél-lánctalpas hordozóval, géppuskákkal vagy páncéltörő eszközökkel kiegészített) megjelenését értem, azaz a haditechnikai eszközöket a lehető leghitelesebb módon mixelték össze. Főleg a Misc. csapatok választéka nőtt meg jelentős módon.

Szintén új a többnemzetiségű seregek megjelenése. Észak-Afrikában egyszerre vezényelhetsz német és olasz csapatokat, a Market-Garden hadműveletben brit és amerikai, míg



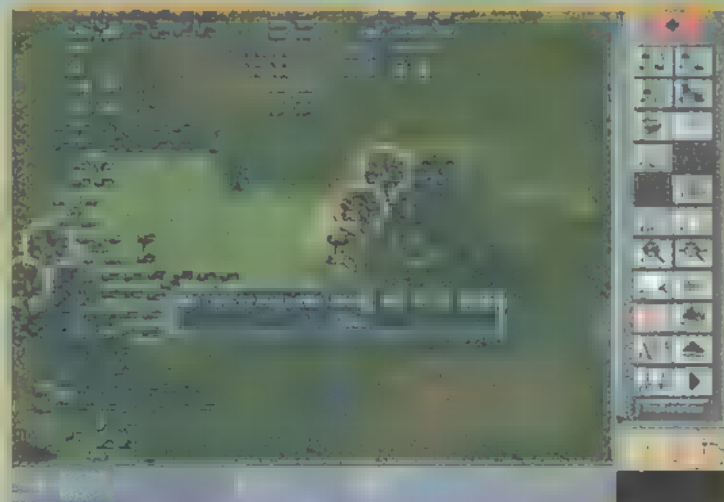
© 1997 Strategic Simulation, Inc.

részben is, két tucat harckocsival legázoltam mindent.

Most ezt nem tudom megtenni, mert gyakran kapnak igen fontos feladatokat gyalogosaim, kombinálva a tűzér-séggel és a harci helikopterekkel. Sokkal nagyobb eséllyel képesek a „nyuszik” kilyukasztani a harckocsik és egyéb páncélos szörnyetegek oldalát, mint eddig. A szovjet gyártmányú SPG-9-es és B-10

■ HSN-ek (hátrasiklás nélküli löveg, mobil gyalogsági páncéltörő lövegféle) eddig nem igazán sok vizet zavartak, de ez szintén megváltozott. Gerillataktikát alkalmazva gyakran okoztak problémát ezek a mozgékony és nehezen felfedezhető csúnyaságok, ■ egy harckocsimat kilöve. Természetesen az öreg RPG-k is határozottabban veszélyesebbekké váltak, sokkal eredményesebbé téve a gyalogosok védekezését. Egészen megváltozott a lövések határfoka, mondhatni sokkal nehezebb eliminálni a csapatokat. Egy erdőben beásott gyalogos csapatot még helikopterekkel sem könnyű kipiszkálni, ■ hogy sima APC-kkel.

Az enciklopédia a szokásos adatokat tartalmazza, szinte minden jellemzőre (sebesség, fegyverzet, tűzvezetés, méret, különböző páncélvastagságok) korrekt adatokat szolgál, bár a 39M Csaba felderítő páncélgépkocsinál még mindig nem alkalmazzák a 20 mm-es nehézpuskát, csak a géppuska a fegyverzete a játék során. Ejnye. A legszebb az, hogy ezt tudom felhozni, mint a legnagyobb hibát. Ilyen is régen volt... És most gyere velem ■ CD-re!



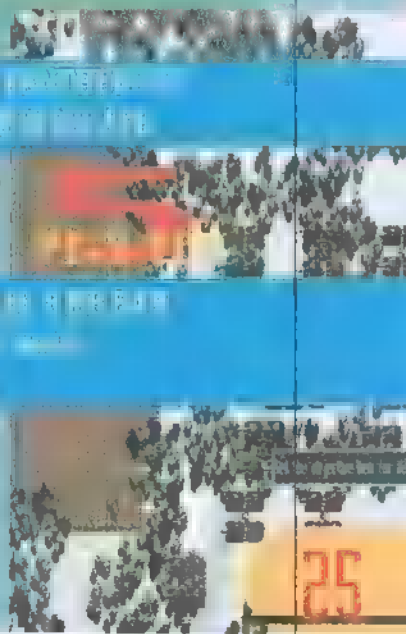
Vietnamban amerikai és dél-vietnami egységeket, egy scenarión belül. Megjelentek a segédcsapatok is, ami azt jelenti, hogy a törzscsapataidon és a megvásárolt kiegészítő csapatokon kívül még plusz segéderőket találsz a scenarió indulásánál. Gyakran kapsz utánpótlást csata közben egy adott körben, ami szintén újdonság. Nagyon kellemes, hogy tűzeregységeket (howitzerek, rakéta-sorozatvetők) is lehet törzscsapatnak venni és fejleszteni. Mondjuk egy elit fokozatú amerikai MLRS-űteg gyakorlatilag mindent képes darabokra szaggatni ■ hexen belül, mindezt hajszálpontosan. Itt jegyezném meg, hogy sokkal pontosabban és pusztítóbbak lettek a tűzérési és légi csapatok. Erről bővebben a CD-n értekezem.

Végre méltó súllyal képviselik magukat a gyalogsági fegyverek. Az első, de még a második

CIKK FOLYTATÁS



25



Football 98

SPORT (leírás)

Ubi Soft. Utolsó nagy sikerük a Rayman volt, és talán az év elején kiadott, MMX-reklám POD. Azóta nem sokat tudtunk, hallottunk felőlük. Aztán ősszel visszatértek, mégpedig nem akármilyen játékskálával: ■ Forma 1 Mr. Chaos-t vette le ■ lábáról, a focijuk pedig TRF-nek tetszett meg nagyon.

Minden álmom így teljesüljön! Vagy legalábbis majdnem így. Úgy tűnik, Ubi-éknak sikerült a mi oldalunkról megközelíteni a sportjátékokat: nem a vakító csillogást, a szemkápráztató, ugyanakkor atomerőművet igénylő grafikát helyezték előtérbe, hanem a játszhatóságot. Fociból el leszünk/vagyunk látva az idén, itt az új FIFA, ■ nagy vetélytárs, az Actua, és persze ■ Kick Off, hogy csak az ismerteket említsem. Lehengerlő grafika, számtalan (használatatlan) kameraállás, és ami aztán nálam már az ECTS-en betette a kaput: felismerhető arcok. Igen, ronda szögletes 16x20 pixelből áll, de rá van textúrázva, felismerhető; az ott X.Y, az meg Z, hű, de jól! Hát ki a fenét érdekel? De most komolyan, van közöttünk olyan, aki ezekben a fociprogramokban kettőnél több kameraállást használ, vagy játékközben a játékosok arcát figyeli? Netán jót röhög azon, hogy akkor is ugyanaz ■ bamba vigyor ül az arcán, amikor kiállítják (igaz, ez az NHL-ben van, bocs). Valószínűleg nem vagyok egyedül ezekkel a gondolatokkal, legalábbis néhány francia srác mindenképpen egyetértett velem.

A kínálat a szokásos: játszhatunk barátságos mérkőzést, részt vehetünk különböző kupákon és bajnokságokon. Elég egyedi és szépen kidolgozott a tréning rész – bár a játék kezelése nem túl bonyolult azért nem árt a gyakorlás! Ismerkedhetünk a kapura lövéssel, a szabadrúgással, a rávezetéssel (két támadó, egy védő),

a labdavezetéssel (szlalom), a támadással (több játékos), a szöglet- és 11-es rúgással, és a védekezéssel. Csapatokkal is bőven el vagyunk látva, de amint ■ fentiekből már kitalálható, a választék a klubcsapatokra korlátozódik. (Mit gondoltok, melyik képviseli Magyarországot? Úgy sem találjátok ki: a DVSC Dreber! Nem elírás, Dreber, B betűvel. Istenem, még mindig jobb, mintha a Steaua Bukarest volna, nem? Erre is volt már példa...) Vannak kötelező kiegészítők is: tulajdonságaik alapján válogathatunk a játékosok között, és lehetőség van különböző stratégiák kipróbálására. Ami a kivitelezést illeti, a menük ötletesek, szépen kidolgozottak, átláthatóak (ez mostanában nem mondható el a FIFA-ról), könnyen kezelhetők, és vérpezsdítő zene szól alatta.

Maga a játék elég érdekes. A látószög „ál-3D”, olyan, mintha oldalról néznénk a pályát, és a 16-osok vonala ugyan összetart, de a játékosok mindenhol egyforma magasak. Háromféle kameraállás van, de ezek inkább látószögek: az elsőt keresztül a pályának egy igen kis részét látjuk csak, a másodikon már nagyobbat, ■ harmadikon pedig már egész jól belátható az egész,



talán játszani is jobban lehet rajta (nem hátrány, ha messzebből látszik a kapu, nem csak akkor, ha már a kapus kezében van ■ labda). A játékosok megvalósítása is érdekes: a többi fociprogramban megszokhattuk, hogy a motion-capture együtt jár a vektorhegyekből álló, textúrázott játékosokkal. Nos, ebben az esetben nem így van: a játékosok rajzoltak (azaz sprite-ok), kifinomult mozgáskultúrával, ha szabad ezt mondanom. Mindegyik tök egyforma, mégis nagyon szép mozdulatokra képesek. A grafikára tehát igazából nincs panasz.

Az irányítással azonban nem vagyok egészen kibékülve. Hála istennek, megmaradtak a 4+2-es módszernél (a négy nyíl, lövés és passz), a speciális mozdulatokat a gép magától alkalmazza, ha erre lehetősége van, ezek nincsenek külön gombokon (meg is örülnék). Kirúgásnál és szögletnél egyrészt a „radar”, másrészt egy sárga csík segít az irány beállításában, akcióban azonban, mondjuk egy kapura törésnél, már bajban voltam. Például nem jöttem rá, mitől függ ■ lövés ereje. Gyanús, hogy tovább kell lenyomva tartani a megfelelő gombot, de sok esetben ez nem igazán kivitelezhető dolog. Néha sikerült elrúgás után a nyilakkal csavarnom is a labdát, és nagyon úgy tűnt, hogy gólt rúgni csak akkor tudok, ha rúgás pillanatában nyomva tartom a fel- és valamelyik oldalra mutató nyilat. Nem tetszik az sem, hogy a játékosokat nekem kell váltanom (nincs automatikus kiválasztás), és a dolog elég furcsán működik, nem mindig az kapja meg ■ vezérlést, akit szeretnék. Néha nagyon jól összejön, mondjuk egy kapura lövésnél a kipattanó labda pont megtalál valakit, aki rögtön kapura küldi – ilyenkor a gép brillíroz, a mozdulatok általában gyönyörűek, és sok esetben gól is lesz belőle. Ugyanakkor védekezéskor megint ott a szokásos hiba: utána fut, becsúszik, és vagy felrúgja, vagy lemarad a védő, miközben rajta marad ■ kiválasztás. A nem kiválasztott játékosok a legtöbb esetben bambán állnak (IQ=0), ahogy az a képeken is látható. Az is igaz viszont, hogy éppen azért van tréning menüpontja a játéknak, hogy ezeket begyakoroljuk.

Mindent összevetve, szerintem hosszú idők után az első olyan foci, amivel önfeledten tudtam órákat játszani, és úgy, hogy nem kellett dühöngennem ■ sebességén, a butaságán, a hibáin – vagy csak egy kicsit. Lehet, hogy maximalista vagyok, de eddig ez közelítette meg legjobban azt a játékot, amiről álmodom. Kár, hogy nincsen 4/5-öd vagy 4-es fölé osztályzatunk, szívem szerint azt adnék neki (és egy TRF TOP-ot :-).



FOOTBALL 98

UBI SOFT

26

A Cryo termékeire mindig is úgy emlékszünk, hogy látványosak, páratlan 3D animációkkal teletömött, de amúgy nem túlságosan időtálló játékok. Döntsd el Te, **Jon** leírása alapján, hogy a mostanában megjelent, magyar kézikönyvvel is ellátott játék megállja-e a helyét a mai játékörületben.

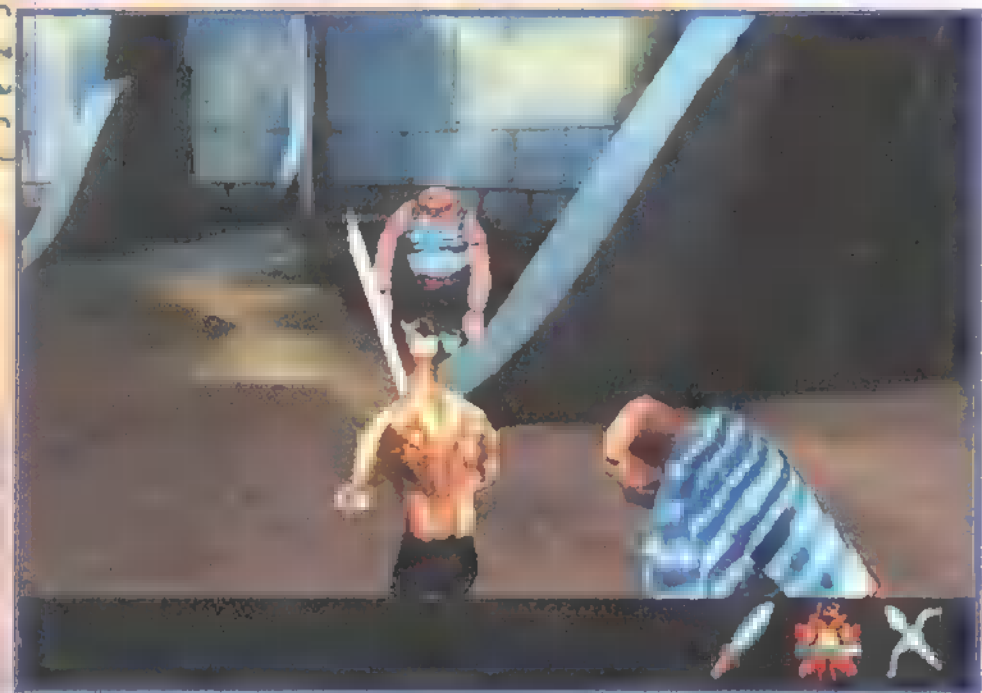
1 997. május. Ray, a nemzetbiztonsági hivatal alkalmazottja nem hitt ■ szemének: mérési eredményei bebizonyították, hogy az álmok világa különálló egységként, akár a földi világ, bejárható, s ami még fontosabb, befolyásolható. A kormány különleges kutatórészlege évek óta foglalkozott ezzel a kérdéssel, noha egy Duncan nevű kissrác műszerek és tudományos érvek nélkül is erre a végeredményre jutott... Már járt ott... Épp visszatérőben volt a Kék Víz kútjából, mikor Ray kézi komputere figyelmeztető jelzést adott le: a kapu pár másodperc múlva bezáródik. A kormány emberei gondolkodás nélkül ugrottak az ismeretlen világba. Tíz évvel később Duncan már erőteljes fiatalemberré serdült, mikor Ray komputere ismét működésbe lépett: a kapu nyitva. Talán soha nem lesz még egy lehetősége arra, hogy az álmok világában járjon, így ő is leszállt a mélybe.

Megmondom őszintén, nagy várakozással néztem ■ kihívás elébe, hisz a Cryo mindig is az igényesen kidolgozott grafikai élvezetet és a páratlan játékelményt jelentette, gondolok itt elsősorban ■ Megarace-re és ■ Lost Eden-re. A Dreams néhol olyan, mintha Picasso rémálmai váltak volna valóra, gyermekkori önmagam kidolgozása az átvezető képeken olyanra sikerült, hogy egy jóérezésű absztrakt festő habzó szájjal menekülne előle. Ettől függetlenül a grafikai megoldásokkal azt hiszem, új mércét állítottak fel a többi

fejlesztőcégnek, s habár a játékmenet már-már aberrálnak mondható (majd kitűnik a végigjátszásból), mégis a szó legszorosabb értelmében páratlanul érdekes. A játékban nemcsak harcolni tudunk, hanem varázslatokat találva-szerezve, ■ mágia segítségével is túljárhatunk ellenfeleink eszén. Egész pontosan 16 varázslat áll rendelkezésünkre, s noha én csak tízet találtam, egy-kettőre még így sem volt szükségem. Utam során mindössze három fegyvert találtam, ezek mindegyike mágikus erőnkől táplálkozik, melyet a képernyő bal alsó sarkában, kék színnel jelöltek. Ha elfogy, kénytelenek leszünk a levegőben szálló apró cseppekethajkurászni mindaddig, míg fel nem töltődünk. Alapvető tulajdonságunk a repülés képessége, mely ugyancsak mágikus erőnk mértékétől függ. Természetesen (?) néhány pályán, mikor legnagyobb szükségünk lenne rá, nem alkalmazhatjuk.

A CD-n megtalálod a végigjátszást, előtte azonban még néhány apróság:

- ha a felső sarokban egy piros pötty jelenik meg, harcolnod kell, ha sárga, akkor valamit még csinálni kell, ha zöld, akkor már teljesítetted ■ helyszínhez tartozó feladatot
- előfordulhat, hogy harc helyett érdemes elfutni, hisz mikor önmagunk ellen kellene harcolni, ennek belátható következményei vannak
- a játék automatikusan menti le a teljesített helyszíneket
- aki nem támad rád, ne kötözködj vele, ugyanis nem sebződik, te viszont annál inkább
- hallgasd végig a karakterek mondanivalóját, néha fontos lehet
- ügyelj a mágikus erődre, próbáld mindig a maximumon tartani.



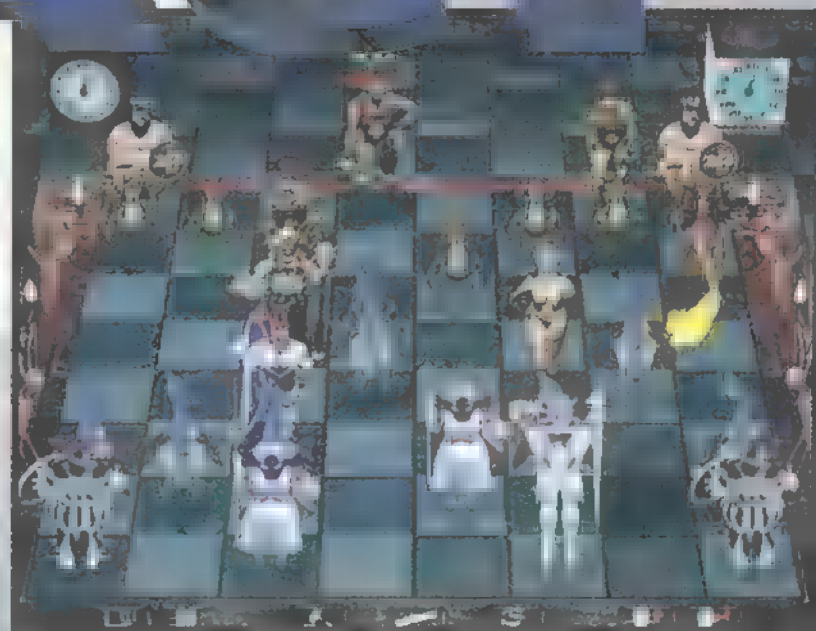
VÉGIGJÁTSZÁS

CD-ROM PS2

3D

27

Combat Chess



A sakkprogramok nem túl gyakori vendégek a játékboltok polcain, épp ezért Pelace még a megsokottnál is nagyobb kíváncsisággal vetette rá magát.

A sakkal is úgy van ember, hogy igazi, gondolkodó ellenféllel a legjobb játszani, de gyakorlasként megteszi a számítógép is. A száraz sakkprogramokat egy módon lehet szórakoztatóbbá tenni, mégpedig úgy, hogy egy kis animációt csempészünk bele. Ezt tettek annak

idején a Battle Chess nevezetű programban is, ahol a figurák szabályosan harcoltak egymással. Ugyanezt az ötletet elevenítették fel a Combat Chess-ben is, csak természetesen SVGA-ban, sok színnel stb. Ennek ellenére nekem a régebbi program animjai annak idején jobban tetszettek. Abba megpróbáltak némi humort csempészni a készítőik, itt viszont még az sincs. A bábu, amelyik nyerni fog, szép lassan odabandukol a lenyomandó ellenfélhez, varázsol egyet, mire a másik piros vagy világoskék masszává degradálódik (attól függően, hogy világos vagy sötét bábu volt), és

kész. Persze mind a két programnál egy idő után, aki igazából sakkozni akart, az kinyomta az egészet, mert jócskán lassították a játékmenetet, de ebben még az a motiváció sincs, hogy néha-néha visszakapcsoljam felüldülni egy kicsit.

A program sakk tudásáról nem nagyon tudok mit mondani, mert magasabb szinteken engem permanensen lever, de ez különösebben nem nagy teljesítmény, mert minden sakkprogram megteszi ugyanezt. Nem mintha nem tudnék sakkozni, de ezek a programok már elég profik ahhoz, hogy egy magamfajta amatőr hibáit kihasználják. Egyébként szép a program és meglehetősen sok opció van benne, de a sebessége nekem túnt túl meggyőzőnek (lehet, hogy eljő az az idő is, mikor már a sakkhhoz is 3Dfx kell!?)

SPORT (leírás)



COMSER

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.
 Tele: 371-6048, 371-0651, 371-9083
 Fax: 185-7138
 E-mail: comser@datanet.hu

COMSER

HAPEG
 kártyák

GRAVIS
 ultrasound

p&p
 p&p pro
 ace
 max
 classic
 extreme

PIXEL

Multimédia 1088 Bp. Rákóczi út 13.
 tel.: 266-6059 fax: 118-6651
 E-mail: pixel@mail.matev.hu

MIB – Men In Black

A film nagy ász volt, már ami az animációkat és poé-
nokokat illeti. A Gremlin megpróbálkozik a film „kalan-
dosításával” – nem valami óriási sikerrel, de inkább
lássuk Z és J ügynökök (Zong és Júpi) írásos jelentését.

Éppen valamelyik gyorsétkezdében tömtük az arcunkat
a péntek esti buli előtt, mikor kivágódott a helység aj-
taja és három talpig feketébe öltözött fiatal srác rontott
be rajta. Mellükön és hátukon a fent említett cím virított, fe-
kete alapon fehér betűkkel. Elkezdték névjegyeket osztogatni
és idétlen előadástílusban MIB-es beszólásokat pufogtattak.
Mindezt persze a premier előtt, bár minenkünk így sem tudtak
újat mondani – mindhárman érdeklődve, enyhén megemelt
szemöldökök mögül figyeltük őket. Valamit félreérthettek,
mert ebből bátorságot merítve elindultak felénk egy kis cse-
velyre. Széles vigyoruk hamar megtorpant, akárcsak elsöprő
rohamuk. Mintha összebeszéltünk volna, sötét napszemüve-
geinket egy mozdulattal tettük fel, majd fapofával elkezdtük
előrenyomulni, Newlocal kihúzta rádiótelefonjának az
antennáját és a srácok felé bökött vele. „– Nézzetek ■ fény-
be!” És tényleg megtörtént ugyanaz, ami a filmben, a fiúk
memóriatörőn, megroggyant térdekkel bámultak, mi pe-
dig földöntúli hangulatban rohantunk bulizni.

A kis hangulatébresztő után előre jelzem, hogy
következetesen a filmhez fogom hasonlítani a já-
tékot. Ez elég szigorú lesz, pláne, ha még azt is el-
árulom, hogy másik szempontból a Tomb Raider
2-t veszem majd alapul. Már a kezdet kezdetén
óriásit csalódtam, mert semmiféle látványos,
vagy szórakoztató előzetes, demo, kerettörténet
nincsen. Valami XVI. századi vonalgrafikás beve-
zető képsor fut le csupán, mely kb. tizenkét má-
sodperces és máris kezdődik a játék. Gondolom, a
lényeg ■ Föld megmentése lesz, bár már azon
sem csodálkoznék, ha mondjuk állatkertet kelle-
ne felépíteni...

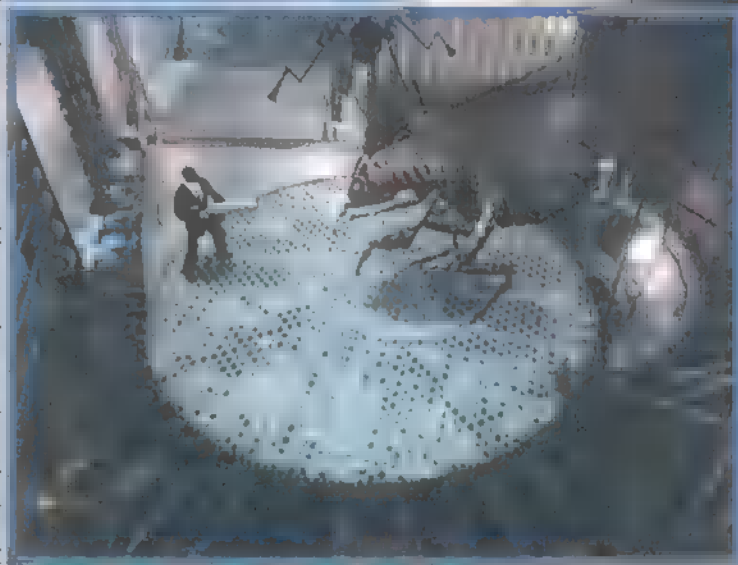
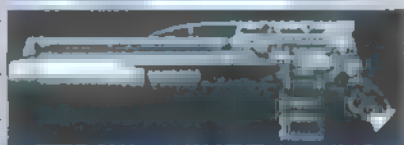
Mikor először játszottam a Tomb Raiderrel, fé-
lelmetesen zavart az állandó nézetváltó-
ztatás. Folyton összezavart, nem tudtam
egy képváltás után, mit-hol kell keresni,
merre van a kijárat – de megszoktam. Oly-
annyira, hogy a MIB-ben már kifejezetten
zavart ■ hiánya. Nemcsak látványtechni-
kailag hiba (hiszen teljesen a filmről szól a
játék), hanem még az élvezhetőség és
játszhatóság rovására is megy. Néhány
csatában olyan szerencsétlen a nézőpont,
hogy míg egy kis koszfolt vagyok a képer-
nyőn, az ellenfél félig kilóg a képből a túl-
oldalon, így viszont a célkereszt nem lát-
szik, mikor le akarom löni. Előre menni
nem mindig lehet, mert ha folyamatosan
támadnak, akkor muszáj agonizálni egy
kicsit, persze közben nem lehet semmit
sem csinálni...

Egyébként ■ grafikája szép, igaz, azzal
a kikötéssel, hogy nincs olyan részletesen
kidolgozva egy-egy helyszín. A mozgások
koreográfiája élethű, bár jobban örültem
volna, ha például lehetne gurulni, vetőd-
ni és guggolni. Főleg ez utóbbi hiányzik,
sajnos annyira nem vagyok ügyes, hogy
a rám pazarolt golyókat foggal kapjam
el. Jobban szeretek ilyenkor fedezék mögé
guggolni, vagy oldalra kitérni a lövések
elől. Egyébként tüzelőállást az Alt lenyomásá-
val vehetünk fel, ha pedig folyamatosan nyom-
va tartjuk és fordulunk, akkor kiválóan lehet
célozni. Tüzelni (nem tavasszal, hanem a ra-
vasszal) a célzó pozíció felvétele után az előre
gombbal lehet, ugrani pedig a Ctrl lenyomásá-
val próbálkozhatsz.

A játék a kaland szempontjából izgalmas, de
vannak olyan bosszantó részletek, amik ronta-
nak a „feelingen”. Ilyenekkel a Tomb Raiderben
nem találkoztam, de valahogy ott a hangulatot
is jobban eltalálták. Szó sincs arról, hogy itt rossz

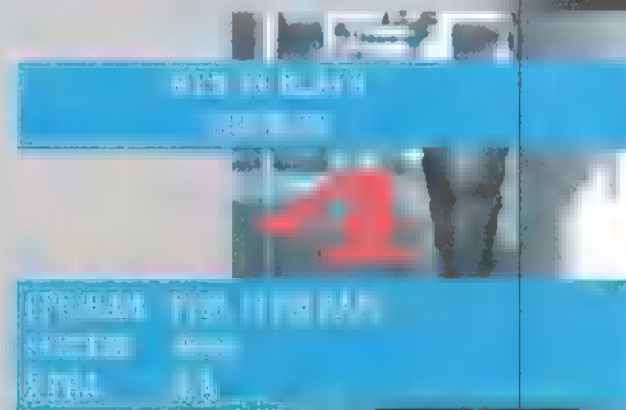
lenne, csak nem izgulok annyira és az
ötödik próbálkozást követően kezd
bosszantani egy-egy probléma. Talán
azért, mert nem az ügyességen múlik
a megoldása, hanem olyan apróság-
okon, mint például, hogy a játék legele-
jén a szemetesnek melyik oldalát lehet
kírúgni ahhoz, hogy sikerüljön ki-
mászni a hulladék közül (nem mind-
egy pár milliméter sem).

Egyébként ötletes ■ játék, jól kidol-
gozott, legalább hatféle fegyvert lehet
megszerezni (elég kevés tölténnyel) a
játék végére, és többfajta ügynök kö-
zül (J, K és L) lehet választani. A film-
beli humort nem találtam meg benne,



viszont az akciórészek leg-
alább olyan jóra sikerültek.
Összességében véve elég ve-
gyesek az érzelmeim, az
biztos, hogy jó pár órát

agyon lehet csapni ez-
zel a kaland-akció tur-
mixszal.



SZIMULÁTOR (leírás)

„Helyi érdekű” Star Trek szakértőnk, **Sam. Joe** boncolgatja alább az Interplay játékát. Reméljük, hogy a vérbeli „Trekkie”-k sem lesznek elégedetlenek az ismertetéssel.

Most, hogy kicsinyke hazánk nemrégiben az egyik kereskedelmi televízió jóvoltából Star Trek-ben már sokkal jobban ellátott területnek mondható, különös aktualitással bír minden Star Trek témájú játék. Bár ezek a TOS epizódok (TOS=The Original Series, azaz Az Eredeti Sorozat) a 60-as évek trükk és díszlet színvonalát tükrözik, történeteik még mai szemmel sem unalmasak. A Starfleet Academy pontosan ■ TOS legénység tagjainak közreműködésével készült, és ahhoz az időhöz közel játszódik, mint ahol a sorozat.

Ha nagyon le akarjuk egyszerűsíteni, akkor ■ Csillagflotta Akadémia nem más, mint egy űrhajó-szimulátor program, egy négy éves időtartamú iskola. Itt sajátítják el a galaxis minden zugából idesereglett hallgatók azt a tudásanyagot, ami ahhoz kell, hogy „oda merészkedhessenek, ahol még ember nem járt”. A program segítségével az Akadémia Command School-jában (ez az ■ részleg, ahol az űrhajók tisztái karát képezik, a legtalálhatóbb talán a „Tisztai Iskola” megnevezés) lezajló kiképzést követhetünk úgy végig, hogy egy jövőendő kapitány bőrébe bújunk – a jövőendő legénységnek a szimulátorban kell összekovácsolódnia működőképes csapatná. Míg a szimulátorban

– szimulátor a szimulátorban, nem rossz! – azzal együtt, hogy mi vagyunk ■ kapitány, szinte minden tennivaló ránk hárul, addig ■ szimulátoronkívül valóban csak

a kapitány döntéseit kell nekünk meghoznunk. Már ebből a mondatból is látszik, hogy nem egyszerű, hanem kerettörténettel megfajelt űrszim-mel van dolgunk.

Hogy jobban beleélhessük magunkat, az illúzió szinte tökéletes. A készítők rengeteg csebecsét használtak fel, kezdve a Dolby Surround hangzástól – a moziban látható kis intró le is megy a játék elején –, ■ 3Dfx kártyák és az MMX processzorok kezeléséig (ez utóbbi kettő szerencsére nem alapkövetelmény). Az átvezető animációk... de mit is beszélék! Sokkal helyesebb azt mondani, hogy az „átvezető mozi részletek” nagyon szépen kivitelezettek, néha nehéz megmondani, hogy mi van megrajzolva, és mit digitalizáltak be valamelyik mozifilmből.

A gonoszabbik énem viszont azt mondhatja velem, hogy viszont ahol meg lehet mondani, ott nagyon rondára sikerült ■ dolog. De szerencsére nem ez utóbbi a jellemző. A játék dobozát kibontva 4 CD nézett vissza rám, aztán mikor tovább vizsgáltam a csomagot, kipottyant egy ötödik is, igaz neki már csak egy egyszerű papírtok jutott. Nos, ebből is sejthető, hogy a moziból rengeteg van, úgyhogy nem fogunk unatkozni. A bevezetőben feltűnik James T. Kirk, és Sulu kapitány, és persze az elmaradhatatlan Enterprise is. Hogy későbbiekben „előjönnek” vagy sem, azt még ■ tudom, mert egyelőre képtelen vagyok túljutni ■ második küldetésen. Hogy megértsétek az okát, mesélnem kell még egy kicsit a játékról.

Mint mondtam volt, a „fedélzetén” a teendők zöme ránk hárul. Nekünk kell irányítani a hajót, löni a foton torpedókkal, a phaser-ekkel, kezelni a vonósgárat, állítgatni az impulzusmeghajtást. Szóval csupa olyan dolgot csinálni, ami egyébként a legénység dolga, és talán csak egy siklón volna egy személy feladata. Kicsit berzenkedtem ez ellen a szereptévesztés ellen, de a végére sikerült egészen megbarátkoznom vele. Mindent különböző billentyűk, vagy billentyűkombinációk lenyomásával tudunk működtetni... és ettől kap-

tam idegbajt! A sok gombbal még nincs is baj, hiszen az, aki játszott már mondjuk – csak hogy az űrben maradjunk – az X-Wing-el vagy a TIE Fighter-el, az tudja, hogy milyen egy jó oktató pálya. Ahol gyakorolhatunk, ahol szépen lépésről-lépésre elmondják, mit hogyan kell csinálnunk. Nos, a Starfleet Academy nem ilyen! Bedobnak egy küldetésbe, és ugyan a küldetés elején az instruktor elmondja – ha úgy állítottuk be, akkor szerencsére leírva is láthatjuk az instrukciókat –, hogy milyen funkciót mivel érhetünk el, de aztán úgy pörögnek az események, hogy az ember már régen elfelejtette, hogy mit is kéne lenyomkodnia. Ezen nem segít a mellékelt „Hot key” karton, melyet összehajtogatva a monitor mellé lehet állítani, mert mire az ember kapitánya kislabilizálja, hogy mit is kellene csinálnia, addigra lelőtték, mint ■ nyulat, vagy megszakították a küldetést, mert nem azt tettük, amit kellett. Hiába szép az űrben látható objektumok képe, az embernek birkatürelme van szüksége, hogy ötödszörre-hatodszorra is nekiugorjon ugyanannak a küldetésnek. Nincs kizárva, hogy csak én vagyok béna, és mindenki másnak az irányítás azonnal magától értetődően megy, de akkor legalább ■ sokfunkciós botkormányokat tá-





1998-ban járunk már, Credo cikke a The Party után jelenik meg, de sajnos most még nem tudunk TP demókkal szolgálni. Most szokás szerint nagyon gyenge a felhozatal a demók terén, hiszen mindenki a TP-re tartogatja ■ alkotását. A Dreamhack 97-et rendezték Svédországban október 31. és november 2. között, a Saturne 5-öt Franciaországban tartották ugyanakkor, és valamikor mostanában volt a Place 2 Be 5 és a Lowres.

Process by Quad

code: Inopia, Sarix, Sagacity
graphics: Dick „Fallus” Bruna, Inopia, Sarix, Sagacity
3D: Inopia, Sarix, Sagacity
music: Kork of Trepaan
összhatás: 92%

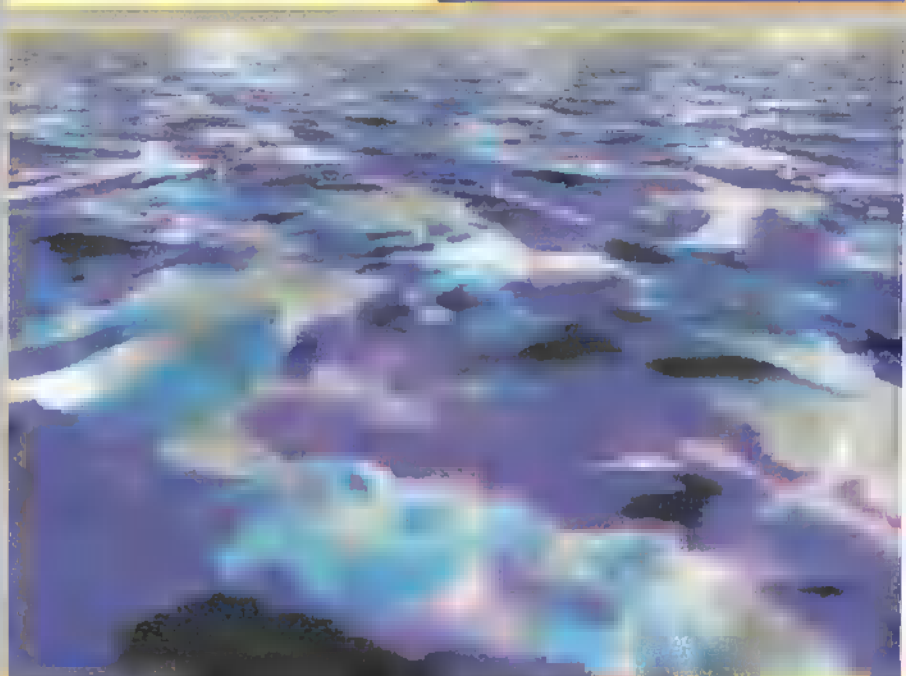
Az elmúlt hónapban bemutatott új, tehetséges Holland democsapat, ■ Quad ebben ■ hónapban is nagyot alkotott. Ezúttal elkészítették a Process című demójukat, amivel ismét versenyt nyertek, most a Lowres party democompo-járól vitték el a pálmát. Úgy tűnik, nagy jövője van a Quad-nak, és csak most kezdenek

beindulni. Az új művük, a Process gyakorlatilag csak néhány demopart gyűjteménye, ami a Focus-ból kimaradt. Az egészet két hét alatt dobták össze – a demo futtatásához P166, 16 mega RAM és UNIVBE szükséges. A „/setup” paraméterrel manuálisan is állítható a hangkártya, de ■ MIDAS autodetect rutinja elég hatásos, így erre az esetek többségében nem lesz szükség.

A hosszú inicializálás után beindul Kork of Trepaan zenéje, és két áttetsző textúra kezd el rotzoom-olni, forogni egymáson egy speciális képernyőmódban. Megjelennek ■ manapság demókból (és Aqua videoklipekből :) elmaradhatatlan keleti feliratok. A szöveg ezúttal kínai, de ■ japán is egyre népszerűbb manapság. Kíváncsi lennék, hogy ■ demó készítőinek van-e valami fogalma róla, hogy ezek a kínai írásjelek mit is jelentenek. Hamarosan találkozhatunk egy kék kertésznaprágos nyúllal, aki gyakran visszatér a demóban, ő lesz az idegenvezetőnk. A képernyőn átgördül egy hatalmas textúrázott gyűrű, majd a kamera elkezd közelíteni a közepe fele, ami hirtelen átváltozik egy hullámzó, textúrázott alagúttá, amiben a fény felé száguldunk egy ideig. Egy gyors váltás után áttetsző textúrákat láthatunk csavarodni, rotzoom-olni össze-vissza. A következő részben színes textúrák hullámoznak a 3D térben, majd ugyanezek a textúrák átalakulnak forgó platonná és padlóvá, amelyek között repülhetünk a virtuális kamera segítségével. Középen rotzoom-oló felhők száguldanak felénk, néhány felhőn greetings-eket láthatunk, néhányon pedig az ismerős fehér nyulat üdvözölhetjük. Ezután egy textúragenerátort láthatunk, amint különféle ködszerű mintákat visz ■ képernyőre véletlenszámok alapján (ez nagyjából olyan, mint a Photoshop felhőgenerátor plugin-je, de az eredmény



INOPIA
Illeg coding
and experimental
punk music



annál is jobban néz ki). A textúrák előtt átlátszó nyulak zoom-olnak előre és hátra, majd az egyik textúra a képernyőn marad, és erre rájön egy átlátszó textúrázott padló, ami felett száguldunk tovább, és ami változtatja a szögét. Ezt egy új kaleidoszkóp-effekt követi, ami nagyon egyedű, igényes, látványos ötlet. A kaleidoszkóp pörög körbe, a lencséken pedig textúrák csúszkálnak, forognak, zoom-olnak. Megtekinthetünk egy képet, amin egy fehér és egy barna nyúl ül egymás mellett egy felhőn, majd ezt a képet egy circleflooder rutin bontja el. Ez a kép is bizonyítja, hogy a készítők elutasítják a rasszizmust. :) A fehér nyúl sorban bemutatja a készítőket és ■ csapat azon tagjait is, akik nem vettek részt a Process elkészítésében. Itt néhány plusz infót is megtudhatunk ■ Quad tagokról, a háttérben pedig nagy sárga csillagok rotzoom-olnak. A demo utolsó rutinja következik, ami egy kép 3D hullámoztatása, goo-zása, invertálása. A kép egy nyulat ábrázol (mi más?), amint éppen kanállal eszik az asztalnál. Az utolsó képen pedig a fehér nyúl elköszön tőlünk, ahogy illik.

Remélem még sok ilyen jó demót láthatunk a Quad-tól, mint a Focus és a Process volt – úgy néz ki, most ez a csapat a legjobb Hollandiában a The Black Lotus után. A Process-t, a többi demót és a cikk folytatását megtaláljátok a CD-n, mint mindig.



HANGOS

SZLENGSZÓTÁR



5790,-

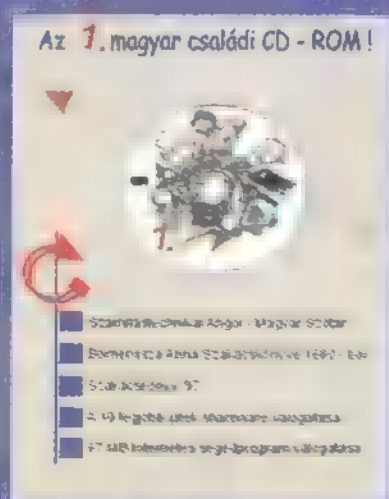
INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

INTERAKTÍV SZÓRAKOZÁS

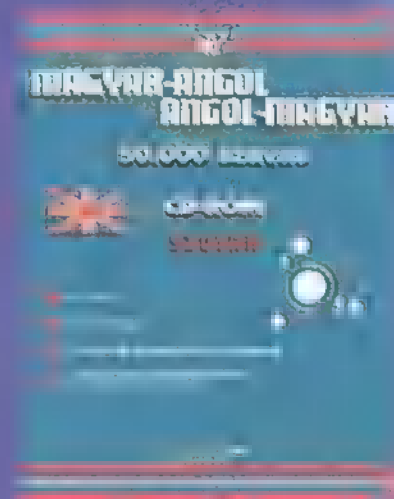
SZÓRAKOZTATÓ INFORMÁCIÓ

1. magyar családi CD-ROM



2990,-

Angol-magyar magyar-angol szótár



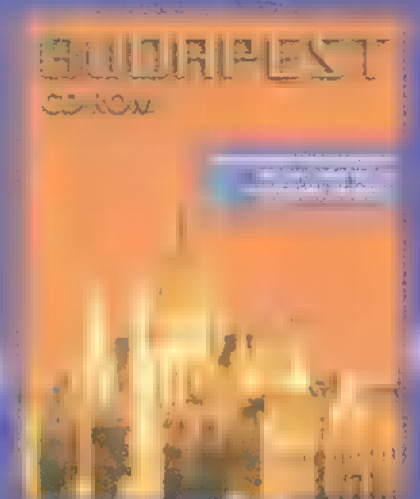
2990,-

Warez és programok válogatása



1690,-

Budapesti multimédia CD-ROM



7790,-



VÍZÉLY

Beindul a
HOLLYWOODI

Prisma DVD kit

A DVD elmeletéről és az első eszközökről már számos alkalommal szóltunk, de mindeközben leginkább kirakati darabok, és nem az otthoni konfigurációk tartozékaként lehetett ezekre a berendezésekre tekinteni. Ebben a legfontosabb tényező az ár volt, de a gyártók versengése végre elhozta a 100 ezer forintnál olcsóbban beszerezhető hardware-eket. Az egyik első ilyen kitet Schuerue tesztelte.



már szemérmetlenül egyszerű kivitelezésének nevezhető. Lényegében áll másból, mint IBM MPEG dekóder processzorból és annak kiegészítő áramköréből, illetve némi memóriából. Itt az egyszerűség oka a költségkímélés, az alapfunkciókat ugyanis tökéletesen ellátja a processzor, a digitális hangkimenet és TV jelforrás alkatrészei megnövelnek az előállítási költségeket.

A kit elég érdekes rendszerkövetelményeket támaszt: processzor és memória igénye Pentium 166 és 16 MB, ami mai viszonyok között szerénynek is mondható – operációs rendszer szinten viszont Win95 OSR2-t kér, pontosabban az MPEG kártyának van erre szüksége, mert mint a fentiekből kiderült, CD-ROM-ként máshol is használható. A további érdekességet a videokártya megkötése jelenti, amely valamilyen ATI Rage II, vagy S3 VIRGE DX, vagy TRIO 64V2 DX chipset-jével, esetleg utóbbi kettő GX verziójával szerelt kártya. Ennek a megkötésnek az oka, hogy egyedi módon oldották meg a VGA kártyával történő kommunikációt a feature connectoron keresztül. Az ATI esetében a saját speciális 20 pólusú csatlakozó, S3-nál viszont hagyományos feature connector, de mégsem korlátozza a 256 színre lehetséges színmélységet. Ezt egy érdekes trükkel érik el, az S3-ra vonatkozó install lemez mellett egy második driver is helyet kap, amely egy számomra követhetetlen módon a feature connectorból egy videóbemenetet varázsol. Vagyis a hagyományos módszer helyett – a videokártya jele az FC-on keresztül hozzákötött kártya képanyagával kiegészítve, a speciális kártyáról kerül a monitorra – a videoinformációk bemenetévé válik, és ezt a jelet a VGA kártya kezeli le. Ezen felül a DVD film szabványának követelményei miatt 48KHz-es hangot támogató hangkártya is szükségeltetik, igazi élményt egyébként is akkor jelenti, ha a kivezetése egy surround erősítőbe, megfelelően bekötött és elhelyezett hangfalakba van irányítva.

A DVD igazi képességeit a mozizásban lehet kihasználni, legalábbis amíg megérkeznek az első DVD-re írt játékok és alkalmazások (mint említettem, hagyományos CD olvasó funkcióval is rendelkezik, VideoCD és CD-i nézegetésre is alkalmas MPEG dekódernek köszönhetően). Az imént nem véletlenül említettem mozizást, DVD filmek ugyanis már túl vannak a „videózás” fogalomkörén. A minőségről csak annyit, hogy egy körültekintően digitalizált film esetében a stúdió videómagnókkal egyenértékű kép társul az abszolút térhatású hanghoz (már csak egy szagcsatornát kellene rátenni a még tökéletesebb élményhez). Amellett, hogy jelen pillanatban főként a sikerfilmek (Jumaji, Golden Eye), illetve legendás mozik (Ben Hur, Elvis filmek) jelennek meg DVD-n, várható hogy a speciális interaktív lehetőségeket (nézőpontválasztás, történet elágaztatás) kihasználó filmek is megjelenjenek – kissé nevetséges, hogy első ilyen alkotások az khm... emberi utódnemzést szimuláló, ööö... naturálsan ábrázoló „mű”.

A filmeket területi kódok szerint meghatározva adják ki a forgalmazók, és itt elég szerencsés területi besorolást, a 2-est kapta Magyarország is, amibe Európa mellett Japán tartozik. Azért nevezhető szerencsésnek, mivel így igen széles választékban és gyors megjelenéssel várhatók a filmek, ugyanis a területi kód határára meg, hogy mikor kerül piacra egy-egy mozisiker DVD változata. Az köztudott, hogy egy film csak azután kerül az európai moziba, hogy az észak-amerikai piacot már teljesen letarolta, viszont a japánnal együttes besorolás ezt a várakoztatási időszakot valamelyest lerövidítheti. A szinkron és feliratozási nyelvek tekintetben korántsem ilyen rózsás helyzet, ahhoz, hogy a magyar nyelv is szerepeljen valamilyen formában, a hazai filmforgalmazóknak is lépniük kéne.

A Prisma DVD Kit-et a Sowah Kft. (1134 Budapest, Lóportár u. 9-11. Tel.: 270-4539) bocsátotta rendelkezésünkre, az emlegetett ár pedig 77.000 Ft + ÁFA.

A készlet a Sowah csoport kifejezetten a vékonyabb pénztárcájú számítógép tulajdonosokat célzó hardware csomagja – több hardware elemet is tartalmaz. Ezek közül a legfontosabb maga a kétszeres sebességű DVD-ROM meghajtó, egy Hitachi GD-2000 (amely 20-szoros CD-ROM-ként üzemel). Tálcás kivitele ellenére szükség esetén függőlegesen is beszerelhető, hála a kihajtható karmoknak. IDE felületre kell csatlakoztatni, a Win95 automatikusan felismeri és CD-ROM-ként kezeli, DOS és Win3x drivert pedig lemezen mellékelnek. Ennél a drive-nál végre megoldották azt az igen kellemetlen problémát, hogy az eltérő frekvencián üzemelő DVD lézer nem tudott minden CD formátumot (pl: CD-i) olvasni, és minőségileg is válogatósnak bizonyult, arról már nem is beszélve, hogy írott lemezekről hallani sem akart. Kipróbáltam több írott lemezt, néhány karcosabb darabot is, és hibamentesen olvasta azokat. Nagyon erős a gyanúm, hogy ezt egy hagyományos CD olvasófejének beépítésével sikerült megoldani, mindenesetre azt jelenti, hogy nem kell a CD-ROM-ot is benn tartani a gépben, a DVD tényleg ellátja ezt a feladatot is.

A másik elengedhetetlenül fontos elem az MPEG2 dekóderkártya, amely



VÍZÉLY

Act Labs joystick teszt

WAR

JOYSTICK PIACON

A nemrégiben feltűnt ACT LABS terméskálájának már első darabjai is figyelemre méltó újdonságokat hoznak a joystick-ok és a gamepad-ek világába. A mézesmadzagot Schuerue húzza el a játékos olvasók orra előtt.

Mr. Chaos ■ ECTS-ről hazatérve már felcsigázta érdeklődésemet élménybeszámolójával, nem csoda hát, hogy saját sebességi rekordomat messze túlszárnyalva siettem, mikor megérkezett a várt doboz. Három eszköz lapult benne egy csomó zöld chips társaságában, bár ez utóbbiról hamar kiderült, hogy hungarocell, ize még a tartármártással nyakon öntött borjúbecsinél is rosszabb (azért félreraktuk Zongnak).

PowerRamp Mite

Első pillantásra hagyományos, a Playstation-ére emlékeztető gamepad, második pillantásra azonban már feltűnik, hogy kicsit sok rajta gomb és kapcsoló, valamint a feliratok is elég szokatlanok. A csatlakozója pedig nem a game portra, hanem a billentyűzet (PS/2 és hagyományos is) és a gép keyboard bemenet közé kapcsolandó! Alapértelmezésben a kurzormozgató gombok és az Alt, CTRL, Insert, Space, Enter, Delete, Esc billentyűk lenyomásával egyenértékű jelet küld a számítógépnek. Ez önmagában is jó ötletnek tűnik, hiszen ■

■ kell ■ controller setup-pal sokat vacakolni, de néhány játékhoz nem lehetne hozzáigazítani. Éppen ezért ■ alapbeállítás mellett négy különböző makró-beállításra is átváltható. Ezekben a módokban szabadon hangolható minden, így egyszerre négy kedvenc játékunk kezelési beállításai is tárolhatók. Maga a programozás roppant egyszerű, semmiféle program vagy bűvésztűrk nem szükséges hozzá, a tanulás módba kapcsolt gamepadnek meg kell mutatni, hogy melyik gombjának lenyomására milyen billentyűszignált várunk tőle (meg kell nyomni a billentyűzetet). A kellemes meglepetések sorát tovább növeli, hogy gombokra nem csak egy billentyűlenyomás-jelet tárolhatók, hanem egyszerre több is. Például a gamepad-en az ALT feliratot viselő nyomógomb memóriája hat jelből álló sorozat tárolhat. Az iránybillentyűk két programhelye kivétel, ■ négy főirányra programozható billentyűszignál mellett ■ mellékirányok is külön beállíthatók. Amennyiben arra nincs külön program, akkor ■ két szomszédos főirány

lenyomásának jelét küldi ki. Játékoktól függően eltérő, hogy a billentyűkombinációt egymás után, egyszerre, vagy szünetekkel kell lenyomni egy speciális mozgás eléréséhez (pl.: Mortal Kombat spec. támadások), a makróba ezek is leprogramozhatók. Az már végképp hab ■ tortán, hogy a makrók gyárilag játékokhoz vannak igazítva, és ehhez a beállításához egy billentyűkombinációval vissza lehet térni, törölve a felhasználói programozást. Ára: 29 dollár.

PowerRamp

Meghatározhatatlan kategóriába tartozó eszköz, mert bár van rajta egy joystick is, de az nem megmarkolható, hanem két-három ujjal mozgatható méretű és kialakítású, ■ hatalmas gombok pedig mind a felületen kaptak helyet, így inkább gamepad-nek tekinthető. Elképesztő mérete (nagyobb, mint egy A4-es lap) és fémmel kombinált tokozása miatt elpusztiíthatatlan



lan benyomást kelt, annak ellenére, hogy mikrokapcsolós rendszerű. Tudásában többé-kevésbé megegyezik a MITE névre hallgató kistestvérel, ■ különbséget ■ jelenti, hogy itt nem található meg ■ jobb és bal oldali tűzgombok, viszont A és Z feliratú gombokkal rendelkezik (alapértelmezésben azt a jelet is adja), valamint minden billentyűre külön kapcsolható, négy fokozatban állítható sebességű autofire funkcióval szerelték fel. Ára: 39 dollár.

EagleMAX

Na ez már joystick, mégpedig ■ javából, a game portra is kell csatlakoztatni, a billentyűzet mellett. A szimulátorokat (is) kedvelő szerzők közül többen is heves nyálcsorgatásba kezdtek, már a megpillantásától is. A jó széles, stabil talpazaton álló kart teljes egészében csúszásgátló bevonat borítja, a csuklótámasz és a négy tűzgomb mellett egy Hat Swich is helyet kapott rajta, kényelmesen kezelhető elhelyezkedéssel, igaz, csak jobbkezes használatra szánva. A széles talp nem csak ■ kellő stabilitás elérésé- ■ szolgál, de számos gomb, tekerentyű és egyéb tengeri herkentyűk is szép számmal található rajta. Alapértelmezésben négygombos tolóerő szabályzóval felszerelt, Hat Switch-el (nézetváltó) ellátott joystick, ami a



Thrustmastert felismerő játékokban (vagy saját driverrel) működik, bár használatát kétgombos, kétirányú botként is, de gyalázat ennyire lealacsonyítani. A tolóerő szabályzó és a kitérés-érzékelést szabályzó kerekkel mellett ■ programozható funkciókhoz szükséges kapcsolók és gombok borítják ■ talpazat felületének további részét. Az egyik legfontosabb kapcsoló a tolóerő szabályzót és a nézetváltót engedélyezi, illetve tiltja le. A négy macro mód és a programozás kapcsolója mellett autótűz ki-be kapcsolót lehetünk még ■ jobb oldalon. A joystick bal felén egy méretes billenő-kapcsoló terpeszkedik, ennek mindkét iránya és a talpazat elején helyet kapott nyolc kisebb gomb 10-10 utasítás eltárolására képes, ■ programozás hasonlóan „bonyolult”, mint a game pad-eknél. Ezeken felül a Hat Switch is programozható, mégpedig a gamepad-eknél ■ irányokhoz hasonlóan, és még engedélyezett állapota mellett is adhatunk funkciót a keresztirányoknak. Végiggondolva, hogy összességében minden joystick funkció engedélyezése mellett 104 billentyűimpulzust lehet rajta tárolni, érthető, hogy csak ■ felhőkben járva tudok nyilatkozni róla. Ára: 59 dollár.

Ennyi jó hír után következzen valami rossz is: egyelőre csak külföldön lehet kapni, a gyártó Kanadában mesterkedik. Kár, mert a dollár árakra alapozott számításaink szerint igencsak versenyképes lenne a hazai kínálattal. Ha reménytelennek tűnik, hogy az itthoni üzletekben megtalálod ■ termékeket, látogass el Internetes home page-ükre: www.actlab.com.



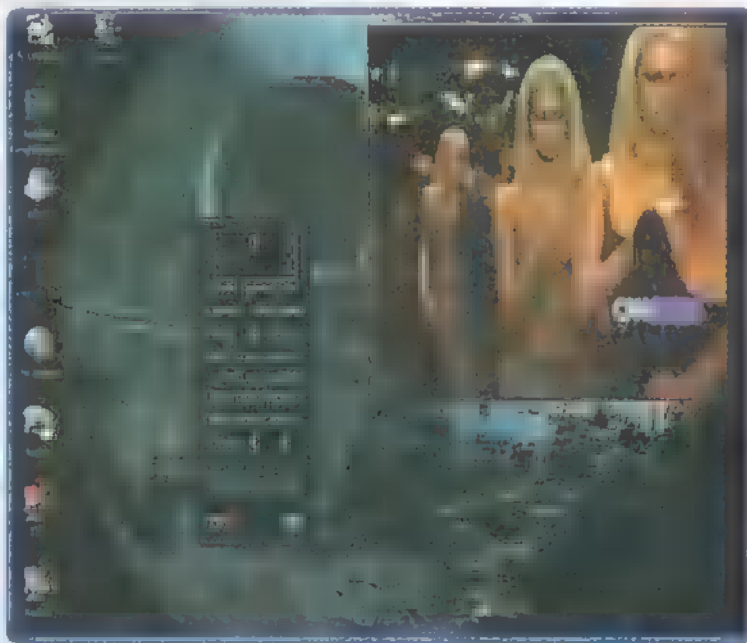
VÍZ ÉRY

Rádió, televízió, teletext és digitalizáló egyben

Video Highway Xtreme

Mint azt a decemberi számban jeleztük, ■ AIMS Labs új TV és rádió kártyával rukkolt elő. Az Xtreme elnevezés több szempontból is illik a kártyára, de leginkább extrém ár-teljesítmény viszonya miatt. A kipróbálás során szerzett tapasztalatait Schuerue vetette szövegszerkesztőre.

A PCI, Plug and Play kártya mellett a szokásos olvasnivalók társágában találunk ugyan szép számú kábelt, de semmi olyasmit, ami a VGA vezérlőhöz kapcsolná (se feature connector-ra való, se külső loopback madzag) – ennek magyarázata a DirectX használataiban rejlik. A kártya tele van csatlakozókkal: a TV tuner és a rádió antenna (a dobozban megtalálható) bemenete mellett sztereó vonali be- és kimenet, előbbi a vi-

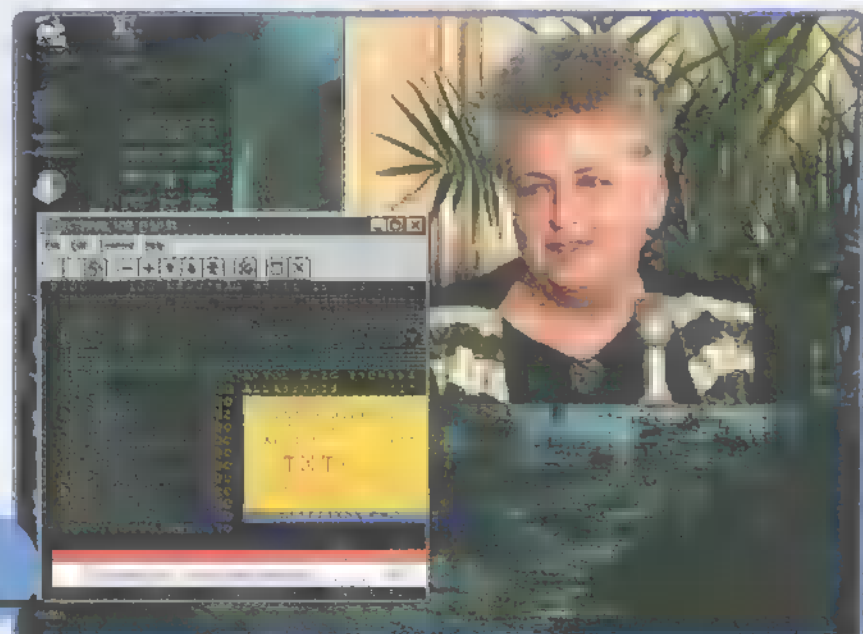


re biggyeszteni. A nálunk forgalomba hozott kártya rendelkezik mind a nyugat- (BG), mind a kelet-európai (DK) PAL szabvány vételéhez szükséges hangolással. A két videó jelforrásra ettől eltérő szabvány is megadható, attól függően, hogy milyen készüléket csatlakoztatunk. Az automatikus állomás keresés után, ami néhány perc alatt végigpásztázza az összes lehetséges frekvenciát, a számunkra szimpatikus sorrendben tehetjük be az állomásokat egy listára. A rendezés során ■ láthatóak a műsorok, így nemcsak a duplán fogható csatornák kiszűrésére nyílik lehetőség, de finoman hangolni is lehet (bár a vevőegység érzékenysége elnézve nem hiszem, hogy erre szükség lenne). A csatornákat el is nevezhetjük tetszés szerint, ez bármikor megváltoztatható. Szintén ebben ■ konfigurációs ablakban lehet beállítani az állóképek mentésének paramétereit.

A TV-t, videót vagy S-videót (attól függően, hogy mit határozunk meg jelforrásként) nézhetjük ab-

lakban – amelynek mérete teljesen szabadon variálható és egészen torz méretezéshez is hibátlanul illeszti a képet. A kezelőszervek egy jól áttekinthető távirányító formájában vannak jelen ■ képernyőn, avagy tűnnek elő a jobb egérgomb megnyomására teljes képernyős módnál. A panelen ■ szokványos csatornaváltó, kikapcsoló, némító, hangerő-, szín-, kontraszt- és fényerőszabályzó mellett ■ jelforrás választó, képmerevítő és a beállító speciális gombokat találhatjuk. Fontos, hogy ■ DirectX kezelésnek köszönhetően a képernyőbeállítások beleszólnak a megjelenített mozgókép világába is, így ne csodálkozzanak, akik csak 256 színben használják ■ Windows-t, és borzalmas képet látnak: ■ orvosság a 16 millió színárnyalat.

TV vevő: hagyományos antenna, vagy a kábeltvé fal csatlakozóját kell a bemenet-

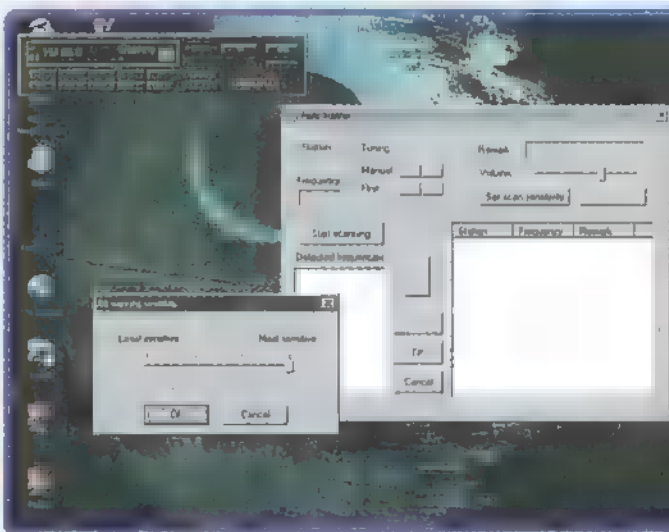


Teletext: a vevőegység az általános szokásoktól eltérően szériatartozéka a kártyának, de olvasgatásához külön programot kell indítani – ennek

oka, hogy ■ program többet nyújt, mint a televíziók teletext dekóderei. Néhány perc alatt letölti ■ összes oldalt, ezek után már nem kell várakozni a megjelenésükre, valamint tetszőleges betűtípus állítható be a megjelenítéshez. Talán éppen ennek köszönhető, hogy a magyar teletext oldalakkal sem volt problémája, nem úgy, mint a tévéknek, ahol néha csak a második, harmadik frissítésre olvasható végig egy-egy sor. A kártya tudja a teletext-et egyszer majd felváltó, HTML-szerű, InterCast technológiát is kezelni, de egyelőre csak ■ USA-ban van ilyen adás.

Képröggitő: a külön indítható, csak ablakos képet szolgáltató képdigitalizáló alkalmazás a választott TV csatornáról, vagy videó jelforrásból érkező filmből készít AVI file-t.

Rádió: a kártyán rádióvevőt is lehetünk: ■ FM csatornák vételére alkalmas vevő hangolása nagyban hasonlít a TV vevőhöz, de itt még ■ automatikus állomás keresés érzékenységét is meg lehet határozni – ennek akkor van szerepe, ha valaki túl jó, vagy éppenséggel a lehető legrosszabb vételi lehetőségekkel rendelkező helyen használja (pl.: a hegy tetején sokkal erősebben érkeznek a jelek, mint egy völgyben). A rádióműsorokról is készíthetünk felvételeket .WAV formátumban.



Internet: a képdigitalizáló tulajdonságainak kihasználására az Internet videó konferenciákban is lehetőséget nyújt a CD-n megtalálható VDOPhone software, ezzel videó jelet tudunk a világhálón továbbítani. A telekonferenciához a megfelelő sáv szélességen kívül már csak egy, a kártyára kapcsolt videó kamera szükséges.

A szép mennyiségű és tapasztalataim szerint jó minőségű szolgáltatásokkal rendelkező kártya ■ Multimedia Meeting Pointtől (Tel.: 322-8208) érkezett tesztlaborunkba. A különböző technikai remeklések mellett azonban talán az ára a legszenzációsabb, 38.900 Ft + ÁFA, ami ebben ■ kategóriában Xtreme-ül alacsony.



VÍZÉLY

A: meghajtó a printer porton

IMATION SuperDisk

A hordozható meghajtók már eddig is széles kínálata újabb típusal bővült. Pontosabban, csak mint külső meghajtó újdonság, mivel a lemez már korábban debütált az A Drive-ban használatos médiaként. A parallel portra köthető egységet Schuerue próbálta ki.

Az Imation márka bár még kissé szokatlanul cseng, de már ismerős lehet az elmúlt évben vásárolt 3M termékekről, ugyanis a cég új nevét hosszas bevezetőkampány előzte meg. Most pedig, az otthoni felhasználók körében eddig főként adathordozókról ismert gyártó (lemez, streamer kazetták, CD-R disc) belevág az LS120-as lemezeket kezelő meghajtók előállításába is. A lemez hagyományos 3,5" méretű floppy disk-kel megegyező méretű, amit lézeres alapú technikával lehet írni-olvasni, a kapacitása pedig valamivel magasabb, mint 120MB. Ezt lemezt kívánják hagyományos floppy-k jogutódjaként elterjeszteni. Ezen elképzelésnek a támogatására a meghajtókat úgy építik fel, hogy képesek legyenek a hagyományos floppykat is lekezelni. A cserélhető merevlemez, illetve egyéb nagykapacitású mobil médiák egyik célja éppen az, hogy az adatokat kényelmesebben lehessen továbbítani, ennek azonban alapfeltétele, hogy a származási- és a célkonfiguráció is képes legyen kezelni az adathordozót. Bár első fecskeként belső drive-ok kerültek piacra, de megérkezett végre a külső változat is – cserébe bizonyos funkciókról le kell mondania a felhasználónak.

Az IMATION SuperDisk a párhuzamos, avagy nyomtató csatlakozóra és némi tápellátásra tart igényt, szükséges kábelt és 220 Voltos adaptert adják mellé. A nyomtatóporttal kapcsolatban mindössze annyi az elvárás, hogy oda-vissza átjárható legyen, de ez már a 486-os korszakban általános követelménynek számított. A meghajtót nem a printer helyére (ha van), hanem a gép és a nyomtató közé kell kapcsolni, ez gyakori használat esetén jelent igazán előnyt, mivel nem kell a kábeleket átdugdosni. Ahhoz, hogy használhassuk, nem elég csatlakoztatni gépre, driver programot is installálni kell hozzá – itt jelentkezik az első különbség a belső meg-



hajtóhoz képest, hiszen azokat IDE, vagy SCSI csatolón kezeli. A külső változathoz kapunk drivert Windows 3.11-hez (ami ugye DOS alatt is jól működik), Win95-höz és NT-hez is. A driver automatikusan felismeri és kiválasztja a lehetséges kommunikációs módok közül a leggyorsabbat, de szükség esetén ezt kézzel is be lehet állítani. A meghajtóprogram egy cserélhető merevlemez-ként mutatja eszközt, ennek ellenére lehet rajta hagyományos DD (720KB) és HD (1,44MB) lemezeket is olvasni.

A másik hátrány, belső meghajtókhoz viszonyítva, a sebesség – párhuzamos port a belső csatolófelületeknél jóval szerényebb kommunikációs kapacitással. Mérésre egy CD író program merevlemez tesztelő alkalmazását használtam, mivel ez nagyon korrekt módon kiépít egy sok file-os könyvtárstruktúrát és arról össze-vissza olvasva végez méréseket. A kapott eredmények érdekes módon még egy kicsit jobbak is lettek a gyári adatoknál, átlagos átvitel megadott 290KB/s helyett 295 körül volt. Ezek az értékek látszólag javít az a program, amely a meghajtó mellé járó 120-as lemezen található és a SuperDisk Accelerator hangzatos névre hallgat – ideális esetben ötszörösére gyorsítja az átvitelt, de

mint minden lemez cache programnál, itt is minden azon múlik, hogy mennyire kiszámítható a következő olvasás vagy írás céltartománya. Ez utóbbit csak ott érdemes telepíteni, ahol a drive rendszeres használatban van, jelen pillanatban csak Windows95 operációs rendszer alatt működik.

Önmagában csak egy túl gyors, de hordozható egységként lehetne SUPERDISK-re tekinteni, de mint kinőtt floppy-t felváltó meghajtó mobil verzióját nézve, nagyon szimpatikus ötletnek tűnik arra az időszakra, amíg minden gépben lesz LS120 olvasó (de erre elég sokat kell várni). A cikk írásának pillanatában még csak megjelenés előtt álló készülék ára 27.000 Ft + ÁFA, a lemezeké pedig 3.000 Ft + ÁFA közelében várható.



Computer Lord

1144 Bp., Vezér út 53/b H-P 10,30 - 18,30h

22-57-54 & 32-23-82

Friss árlista: Faxbank 2-333-666 / 1024 ##

Pentium MMX procik 15400

Pentium alaplapon 9900

3DFX gyorsítók 28900

Winchesterek 19000

33.6 modemek 8500

Hangkártyák 2500

CD-ROM 7900

**MINDENKINEK
NAGYKER ÁRAK!**

Netto árak, 1 év garanciával

konfigurációk 1+2 év garanciával!

120MB	2000
1.44MB	1000
3.5 disk	28KB/s
1.44MB	25ms
1.44MB	1000

Vízvezető Házi Barkács



Képzeltbeli gépünk összeszerelésében eljött az a pillanat, hogy Schuerue kicsalta az első életjeleket a vasból, amely most már csak arra vár, hogy beleköltözzön a lélek: a software. Mostantól TRf veszi át a stafétabotot és a szót, hogy vezetésével fejest ugorjunk ■ operációs rendszerek kusza világába.

Senki ne várja tőlem, hogy megváltam a világot, és hogy az általam leírtak hatására egyszerre minden rózsaszínű lesz, működni fog, avagy nem fog le többet. Ilyen varázslat nincs, ehelyett azt a módszert fogom elmesélni, ahogy mi, itt, a PC-X-ben összeraktuk a gépeinket, és ahogy használjuk őket immáron legalább két éve, általában különösebb gond nélkül. Ez körülbelül a particionálást, a DOS és a Win95 telepítését és gatyába rázását foglalja magába. (Fontos előre tisztázni, hogy ■ angol nyelvű, ún. Paneuro Win95 változatot használjuk, amely upgrade formájában áll rendelkezésünkre. Ennek telepítése eltér az OEM és egyéb nem-upgrade verziókéétól.) Amennyiben a hely, idő és a főszerkesztő engedi, kitérhetünk majd ■ NT-re is.

Ha minden igaz, van egy összerakott, amúgy működőképes gépünk, csak nincs, ami működjön rajta. Talán életszerűbb, ha onnan közelítjük meg, hogy mégis van rajta valami, csak ■ az és úgy, ahogy szeretnénk (frissen vett gépek boltból elhozva = rémálom – tisztelet ■ kivételnek, kevés van!). Sebaj, mindkét esetben az első lépés az összes dokumentáció és driver előkészí-

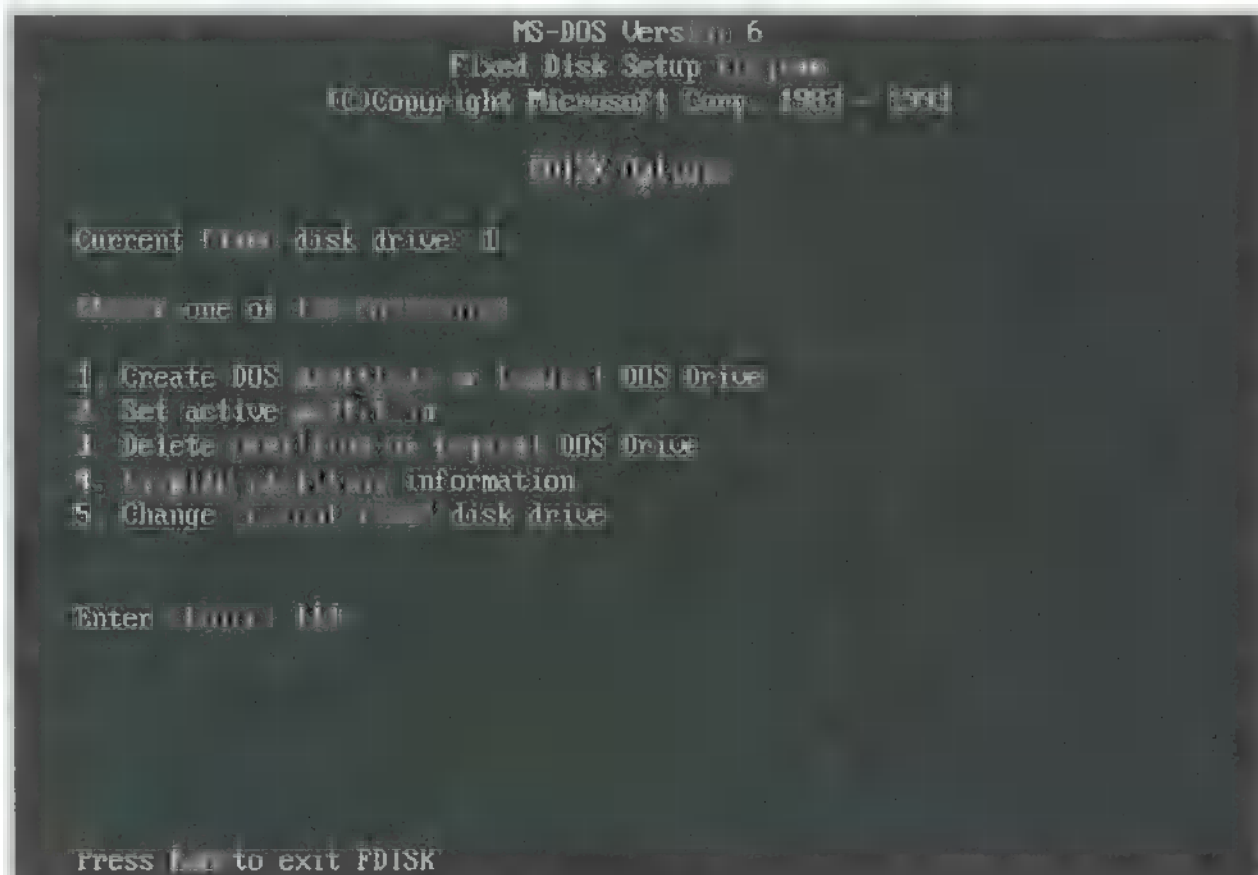
tése adatgyűjtés céljából. Ebben például segíthet egy jól-rosszul felrakott Win95, hiszen a System Properties-ből elég jól látszik, hogy milyen egység milyen IRQ-n, DMA-n vagy I/O címen üldögél. Per ■ ezek lehetnek teljesen fals értékek is, különösen a ■ oly divatos Plug'n'Play kártyák esetében, ami hol itt, hol ott tűnik fel különböző alkalmakkor; ilyenkor nagyon fontos a driverlemez, amelyen valószínűleg található egy program, amely kezes bárányt farag belőle. Amennyiben ilyen jellegű információforrás nem áll ■ rendelkezésünkre, akkor javaslom a kártyák, winchesterek, külső egységek tüzetes átvizsgálását, különös tekintettel jumper állásokra.

Amennyiben minden adat rendelkezésünkre áll (jobb kétszer ellenőrizni, mert utólag esetleg nehéz kikutatni bizonyos beállításokat mondjuk egy particionálás után), hozzáláthatunk egy szebb, új rendszer építéséhez. Ehhez szükségünk lesz egy rendszer- vagy más néven „bootlemezre”, amin az alap rendszerállományok mellett (MSDOS.SYS, IO.SYS, COMMAND.COM) megtalálhatók még az FDISK, FORMAT és a SYS parancsok (ezek EXE file-ok, át kell majd őket másolni). Az elkészítés többféleképpen is történhet, leginkább attól függ, hogy szegény félkész gépünk milyen állapotban van. Ha például van rajta normális DOS (nem a Win95-téle 7-es, hanem 6.x-es!), a „FORMAT A: /U /S” vagy üres floppy esetén a „SYS A:” parancssal máris készíthetünk egy kezdetnek kiváló darabot. Ha nincs DOS, vagy egyáltalán semmi sincs, akkor kénytelenek leszünk felkeresni egy megbízható havert, kollégát, ismerőst, és ■ ő gépe alapján készíteni egyet. Ebben az esetben arra kell ügyelni, hogy biztosan ugyanaz (vagy korábbi!) verzió legyen, mint amit majd telepíteni fogunk. Elsőre nem kell, és nem is lehet tökéletes rendszerlemez készíteni, már csak azért sem, mert általában nem

állnak rendelkezésre a szükséges meghajtók, de ez most nem is annyira lényeges, fontosabb, hogy ■ gépet végre életre tudjuk kelteni.

Először is particionálnunk kell, ami eléggé felelősségteljes meló, nem szabad ész nélkül csinálni! Készüljünk fel rá, hogy igazán elégedettek soha nem leszünk vele, de amikor már 150. alkalommal számítjuk ki az optimális felosztást, minden gyorsan és zökkenőmentesen fog zajlani. Így elsőre elég, ha annyi tudunk, hogy ■ FAT lelkivilágából adódóan az sem jó, ha egy nagy partíció van, és ■ sem, ha sok kisebb. Ebbe most nem mennék bele mélyebben, ■ ún. „cluster-problémát” jól szemlélteti az 1. ábra, amely a C: winchesterem jelenlegi állapotáról készült. A lényeg: 16 K-s clusternél a kb. 174 ■ tárolt adatra kb. 33 MB veszteség jut, ami épp 19%-os aránynak felel meg, ugyanakkor ■ is látható, hogy különböző cluster-méreteknél mekkora volna. Ebből mindenki messzemenő tanulságokat vonhat le.

Másik fontos szempont a partíciók sorrendisége! Winchesterünkön egy elsődleges (primary) DOS és egy kiegészítő (extended) DOS partíció hozható létre, utóbbin pedig akár több logikai DOS lemez (logical DOS drive). A probléma akkor merül fel, ha egy gépben több winchester van, és akkor válik igazán bonyolulttá, ha rádughatunk külső SCSI, vagy az újabban divatos „keretes” IDE vinyókat. A sorrendiséget illető szabály viszonylag egyszerű, de elég nehéz átlátni: először jönnek az elsődleges lemezek, utánuk a logikaiak. A kategóriákon belül a csatlakozás számít (IDE1, IDE2, SCSI), azokon belül pedig a Master/Slave beállítás, illetve utóbbin az egységek számai (ID). Nézzünk egy példát ennek jobb megértéséhez. Az egyszerűség kedvéért tegyük fel, hogy van két winchesterünk (W1, W2) az IDE1-en, ■ IDE2-re pedig egy keret csatlakozik. W1-en van egy primary (P) és egy extended partíció egy logikai lemezzel (XL), W2-n viszont csak extended két logikaival (XL1, XL2). A betűjelek kiosztása még könnyen átlátható: C: – W1P, D: – W1XL, E: – W2XL1, F: – W2XL2. A dolgot viszont eléggé összekavarhatja egy kívülről érkező, a keretre csatlakozó W3 winchester, amin mondjuk csak egy primary (P) partíció van. Ebben ■ esetben: C: – W1P, D: – W3P, E: – W1XL, F: – W2XL1, G: – W2XL2. Mint látható, ■ „új vendég” feltúrja az egész sorrendet, maga mögé utasítva ■ összes többi partíciót. Miért fontos ez? Például elég kényelmetlen akkor, ha W3 távollétében olyan programot telepítünk D:-re, ami megjegyzi, hogy ■ D: winchesterre lett felrakva. Ez ■ program nyilván nem fut akkor, ha W3 is jelen van, hiszen ebben ■ esetben „nem talál magára”. A helyzetet tovább bonyolítja, ha W3 még egy extended partíciót is tartalmaz, valamint ha SCSI winchesterek fogadására is fel vagyunk készülve. A probléma legegyszerűbb megoldása, ha csak egy primary partíciót hozunk létre (C:) az összes többit pedig extendednek definiáljuk, így a felkötés sorrendjében osztód-



E havi cikkünkben Zuzer The Hun folytatja a JavaScript rejtelseinek bemutatását. Még 1x hangsúlyozza: a JavaScript rengeteg dologra jó, de most elsősorban poénokra, trükkökre használjuk. Ezek a cikkek nem JavaScript kézikönyvnek készültek, inkább csak kedvcsinálók. A mostani pár kisebb script is elsősorban arra jó, hogy az oldaladra tévedő látogató felkiáltson: *jé, de jó, ilyen is van?* Ezen scriptek mindegyike fut Netscape Navigator 3- és fölfelén, valamint Internet Explorer 4-en. Apró különbségek előfordulnak, ezeket majd jelezzük.

A ■ első script érdekes kis effekt. Szöveget görget alulról fölfelé az általunk megadott sebességgel és az általunk megadott ideig. A végén (vagyis a szintén általunk megadott időpillanatban) megkérdezi, hogy bezárja-e a browser ablakot, ha esetleg a felhasználó elaludt volna. Felhasználható kezdő oldalunkra, mint érdekesség, vagy olyan szöveghez, amin mindenképpen végig kell mennie ■ usernek ahhoz, hogy eljusson ■ következő oldalra, de ■ készítőik nevét is fel lehet így sorolni (mint a moziban, csak fordítva). Először csináljuk meg ■ „sima” HTML oldalt.

```
<html>
<head> <title> Scroll Intro </title>
</head>
<body bgcolor = black text = white>
</body>
</html>
```

Mint azt már mindenki tudja, ez egy fekete-alapon-fehér-szöveg oldal, egyelőre szöveg nélkül. A dokumentum BODY-jába kerül mindaz, amit scrollozni, ■ görget-

ni akarunk. Legyen most ez „Köszöntelek Zuzer the Hun oldalán. Kattints ide és lépj be.” Idétlen szöveg, belátom, de kísérletnek jó lesz. Kicsit beformázzuk, és a *kattints ide* lesz a link a következő oldalra – ■ szerint így módosul a forrásunk:

```
<html>
<head> <title> Scroll Intro </title>
</head>
<body bgcolor = black text = white link = 5555FF>
<p align = center> <font face = Arial,Helvetica
family = Arial,Helvetica size = 6> K&ouml;sz&ouml;ntelek
</p>
<br> <br> <br> <br> <br> <br>
<p align = center> Zuzer the Hun oldal&aacute;n
</p>
<br> <br> <br> <br> <br> <br>
<p align = center> <a href = index.html> Kattints ide </a>
&aacute;s l&aacute;pj be
</p>
</body>
</html>
```

Most pedig jöhet a script maga. Ahogy azt már a múlt havi JavaScript cikkből is megtudtuk, ezt érdemes a HEAD TAG-ek közé helyezni. FigyeljeteK arra is, hogy a JavaScript ■ sensitive, tehát a kis- és nagybetű nem ugyanaz, és a sortörést is figyeli. A comment, ■ megjegyzés eleje és vége legyen tehát egy sorban, ha lehet. Tehát:

```
<head>
<title> Intro </title>
<SCRIPT LANGUAGE = "JavaScript">
// most JavaScript jön
<!-- Régi Browsers Ezt Nem Látják
var t=0; // megadjuk a t (idő) változó
alapértékét
function intro() // definiáljuk az
intro nevű függvényt
{
window.scroll(0,t); // ez maga a
scroll funkció a t változóval
t+=7; // figyi, mert ■ határozza
meg a scroll sebességét
setTimeout(„intro()”,0); // ■
intro örökké tart, bár csak egyszer fut
```

```
}
setTimeout(„window.close()”,5000) // ez csukja be
az ablakot 5000 msec múlva
// Itt a vége —>
</SCRIPT>
```

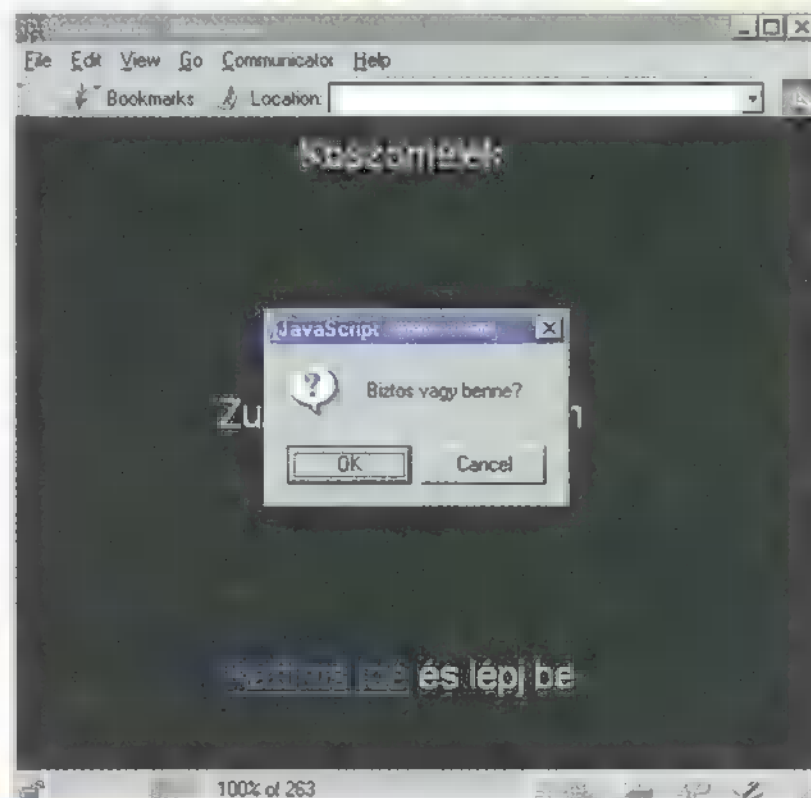
Ezek után már csak egy van hátra: meg kell mondanunk a browsernek, hogy indítsa el az intro-t, amint betöltődött a script. Ezt a BODY TAG-nél tesz-szük meg.

```
<body bgcolor = black text = white link = 5555ff
onLoad = "intro()" >
```

Na ezzel megvolna az első effekt. Mehetünk tovább. Tehát a látogató rákattint a „kattints ide” feliratra, erre – normális esetben – eljut egy következő oldalra. Azonban most megnehezítjük a dolgát, és küldünk neki egy figyelmeztetést, amin keresztül csak akkor tud eljutni az oldalunkra, ha „leokézza”. Tehát a link mutasson a *ok.html* oldalra. Ez az oldal így fest:

```
<html>
<head>
<script language = "JavaScript"> // Csak a szoká-
sos
if(confirm(„Biztos vagy benne?")) // Itt lehet meg-
adni, hogy milyen üzenet szerepeljen az ablakban
{
window.location = "ok.html" } // Ha OK, akkor
ide kerül a látogató
else { window.location = "cancel.html" // Ha meg
cancel, akkor ide
}
//—Itt ■ vége—>
</script>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

Ennyi az egész. Általában arra használják, hogy figyelmeztessék a látogatót: a site esetleg sértő, törvénytelen, unalmas, felháborító stb. anyagot tartalmaz, tehát aki sértődős, törvénytisztelő, kalandvágó, érzékeny stb., az jobban teszi, ha „cancelez”. De poénnak is jó, persze a túlzott használata igencsak idegesítő lehet. Jöhet az utolsó script, amely megoldja, hogy ha az egér a link fölött van, akkor ■ Status Bar-on (alul, ahol a browser üzeneteket küldözget nekünk) megjelenik ■ általunk beírt üzenet. Ha ■ látogató kattint, egy általunk meghatározott nagyságú és tulajdonságú (pl. Toolbar, Location van-e) ablakban jelenik meg a következő oldal.




```

<html>
<head>
<script language='JavaScript'>
<!--[JAVASCRIPT]-->
function loadSession1(page) // Ez az ablaktöltő függvény. Számot azért kapott, mert lehet belőle több is, minden függvényénél definiálni lehet az ablak tulajdonságait
{
var winSize;
if (navigator.appName.toLowerCase() == 'netscape'){
winSize = „location,width=600,height=400” //
Ez adja meg a Netscape browsereknek, hogy mekkora ablakban nyissa az oldalt, illetve, hogy csak a location legye fölül, a Toolbar ne
else // Ha nem Netscape, akkor az alábbiakat csinálja, ■ eredmény ugyanaz
{winSize = „menubar=no,scrollbars=no,status=no,fullscreen=yes,width=600,height=400”}
msg = open(page,“Session”,winSize);
}
}
//--[JAVASCRIPT]-->
</script>
</head>
<body bgcolor = black link = white>
<font size=4 face = arial, helvetica>
<center>
<a href='JavaScript:loadSession1(„login.html')'

```

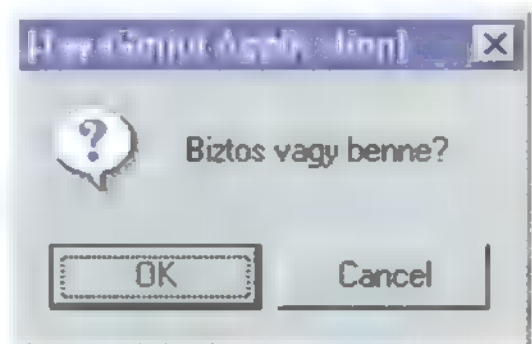
```

onMouseOver="window.status='Erre, erre';return true"
onMouseOut="window.status='';return true">
Kattints Ide</a>
</center>
</body>
</html>

```

Azok, akik olvasták ■ múlt havi cikket, tudják, hogy az onMouseOver és onMouseOut az egér pozícióját jelenti. Nevezetesen, hogy épp a link fölött tartózkodik, vagy valahol máshol. A window.status jeleníti meg ■ Status Bar-on ■ kívánt szöveget, ami most egy sima „Erre, erre” üzenet.

Úgy hiszem, ez pont elég lesz egy hónapra. Ha mégsem, ajánlom a webet, mint nagyszerű referenciatorrást. Indíts a <http://www.netscape.com>-mal, vagy valamelyik search enginevel (www.yahoo.com, www.altavista.digital.com, www.hotbot.com, www.infoseek.com stb.), ahová ird be a „javascript” varázsszót... és láss csodát! A fentebb említett scriptet és ■ HTML forrásokat elrejtettük a CD MELYVIZZUZER alkönyvtárba, hogy egyértelmű legyen a teljes forrás! Levelet továbbra is várok (halmos_z@osiris.elte.hu). Pá!



PC-X COMPUTER CLUB

**A DÉLI PÁLVAUDVARTIÁL: 1012 BUDAPEST, MÁRVÁNY U. 17.
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL. TEL.: 156-0691, 156-0337, 156-3291 - 343-AS MELLÉK.**

A klubban Trau vár mindenkit 30 ftk kártyákkal felszerelt Pentium 200-akkal, a legújabb programokkal!

Járász velünk vagy barátainddal hálózatban, hétfőtől-péntekig, 12-18 óráig.

Ha előfizetnél, hiányzik egy régebbi számunk, vagy esetleg töröttten landolt a CV a postaládádba, akkor az Ügyfélszolgálatom Szilvi segít.



IPARI ÖVEZET

VÍZÉLY 3D Studio Max

Zuzer The Hun továbbra is ontja magából az animációkat, ezúttal egy gyárlátogatáson szerzett élményeit osztja meg a MAXimalistákkal.

Totális, ipari, vizuális behatás. Így jellemezném ■ havi CD animot. Ehhez a témához még biztosan vissza fogunk térni, szerintem hálás, mutatós, és nincs vele túl sok veszélyesség. Szeretném megjegyezni, hogy volt ■ kedves olvasók között olyan, aki olybá vette, hogy ezek a cikkek azért születnek, hogy mindenki meg tudja csinálni ugyanazt az animot, ami ■ CD-n van, aztán örüljön, mert már van belőle kettő. Nem így van; ezen cikkek alapján ez nem is lenne lehetséges, hiszen egyfelől nincs hely mindent pontosan leírni, másrészt fontosabb, hogy ■ gyakorlatban megtanuljatok egy-két új dolgot, mint az, hogy szó szerint (vagyis pixel szerint) ugyanazt a képet létrehozzátok. E hónapban megismerkedünk egy új objecttel, a Lofttal, és két freeware pluginnal. Megtudjuk azt is, egyelőre még csak alapszinten, hogy mire jó egy Expression Controller. Ezeket megtalálod ■ CD MELVIZ\ZUZER könyvtárában.

Kezdjük az objectekkel. Már előre mondom (már említettem), hogy minden egyes darabot érdemes elnevezni, később időmegtakarításhoz vezethet. Erre én is nehezen veszem rá magam, mert ha épp beindul az objectgyártás, akkor nehéz erre figyelni, tudom, de azért hasznos. Pláne ha tudod, hogy a „h” megnyomásával lehet objecteket kiválasztani név szerint. Ennyit a gyorsításról. Tehát: kell egy robot, ami gyártja ■ logót, kell egy cső, amiben utaznak ■ (fél)kész darabok, majd egy robotkar, ami a végén az arcunkba csapja a kész logót. Nem árt ezenkívül egy padló és valami, ami a logót szimbolizálja, amikor még messze van (felőlem lehet ■ végleges is). A robot persze egy igencsak egyszerű valami, még mint ipari design se menne el, de gondolom, ez most senkit sem zavar túlságosan, egyszer majd csinálunk egy szebbet is. Egyébként, ha valaki még erre is lusta lenne, ajánlom figyelmébe a MAX-szal együtt járó scene-ek egyikét, ahol van egy ennél is egyszerűbb robot.

Startoljunk egy hengerrel (cylinder primitive) – 60, -450, 20, 1, 24. Másoljuk le (Shift Move Tool), ennek paraméterei legyenek 90, -500, 20, 1, 24. A nagyobból vonjuk ki a kisebbet (Boolean Subtraction), ■ lesz mindennek az alapja. Rakjunk alá egy másik hengert, hogy ne dőljön fel. Rakjunk még egy hengert ■ nagy (Boolean) henger vájába, ez fog szépen világítani. A robot első karja lehet egy sima henger is, én mindenesetre adtam neki egy MeshSmooth-t (az alaphenger egy 150, 90, 3, 3, 32 darab, Slice On pipálva, ■ -90, -270), majd másoltam belőle egy kisebbet és ezt kivontam a nagyobból. Fontos, említettem is már, hogy a MeshSmooth legyen előbb, aztán a Boolean, ellenkező esetben nagyon csúnya dolgok jöhetnek ki. Tehát ebből lett a félhold alakú csoda.

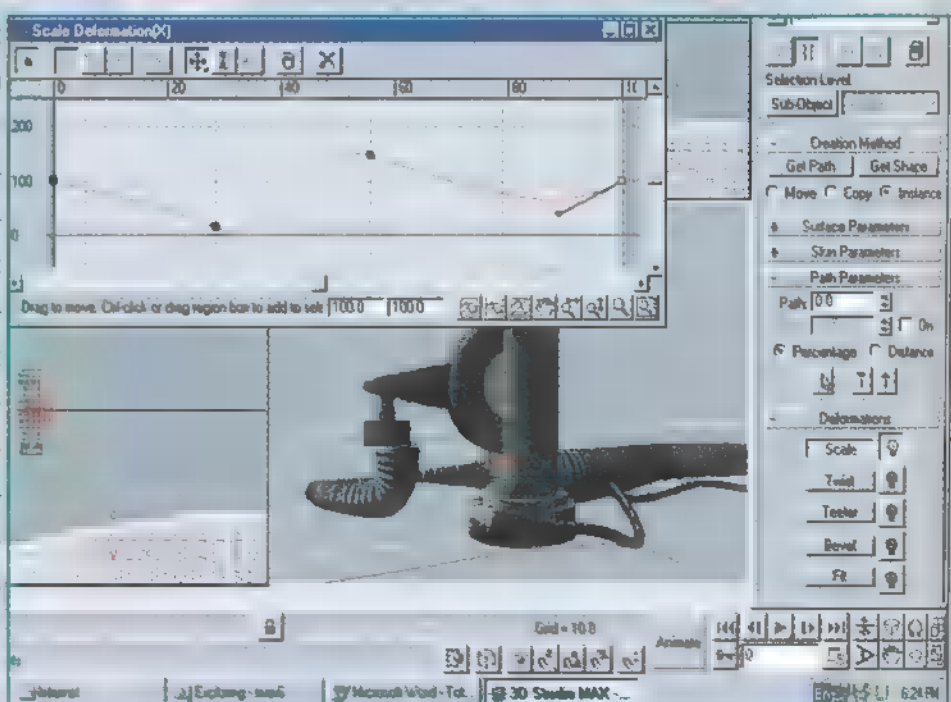
A második kar kétféleképpen is elképzelhető. Az egyszerűbb (de nem feltétlenül nagyszerűbb) megoldás az, ha egy Box primitívől Taper Modifierrel és MeshSmooth-szal alakítjuk ki, ■ másik, amit én is választottam, hogy csinálunk egy Line Spline-t, ami ■ kar kontúrjának fele, ezt tükrözzük, majd Extrude és MeshSmooth. Így löbb lehetőség van finom változtatásokra. A kar többi elemére szót sem érdemes vesztegetni, jöhetnek a csövek.

Igen, a loft. Méghozzá nem is akármilyen, ez a loft ugyanis egy olyan szolgáltatása a MAX-nak, ami után pl. a Lightwave használók csak csorgathatják a nyálukat. Kezdjük egy szép Line-nal, húzigáljuk abba az irányba, amerre a csövünk fog meredni. Az Edit Spline Modifierrel állítsuk be pont olyan tekergésekre, amilyenre vágyunk, vagyis csináljunk úgy, mintha a spline lenne a cső maga. Nem kell elkésredni, ha ■ spline nem mindig arra tekereg, ■ szeretnénk; sok gyakorlás kell ahhoz, hogy tökéletesen urai legyünk ■ Bezier görbéknek! Ha kész, először örüljünk, majd hozzunk létre a cső vastagságát megadó kör spline-t (Create Shapes Circle), azaz a kör és a cső átmérője lesz ugyanaz. Hoppla, egy tipp a spline-nal kapcsolatban: kezdetünk egy sarkított vonallal (cornered line), amit majd az Edit Spline Modifierben Sub-Object Spline alatt az egér jobb gombjával átalakítható Bezier-vé. Ez sokszor segít.

Szóval megvan a vonal és a kör. Válasszuk ki az előbbit, majd a Create-Geometry-Loft Object-ben, kattintsunk a Loft-ra, majd a Get Shape-re, aztán válasszuk ki (kattintással vagy név szerint) a vonalat. Kész a loft object, azaz a cső maga. Alapállásban csak Shaded Viewport-ban látszik, egyébként csak egy vonal jelképezi. Ha ezen változtatni akarunk, akkor a Skin Parameters-Display alatt pipál-

juk ki a Skint. A Surface Parameters alatt lehet Mappinget adni hozzá, jó, ha ezt most meg is tesszük! A Skin Parameters-nél ajánlom mindenki figyelmébe ■ Path Steps és a Shape Steps opciókat. Az előbbivel lehet a cső hosszát, az utóbbinál a cső kerületét szebbé tenni. Gyakorlatilag az eredeti objektumokhoz (vonal és kör) való igazodás mértékét jelenti. Természetesen minél nagyobb a szám, annál szebb lesz a cső, és hosszabb a renderelési idő. Ha kész a loft object, érdemes egy pillantást vetni a Modify Tab-Deformations kinyitható menüre, ahol kellő szabadsággal lehet a kész object különböző paramétereit változtatni. Ha pl. a Scale-re kattintasz, akkor a Track Editorhoz hasonló felületen változtathatod a cső vastagságát. Maga a csoda.

No, most jöhetnek a részecskék. Peter Watje, a Mágus, volt szíves írni egy plugint, ami Particles + néven vált híressé és méltán megbecsültté MAX felhasználók köreiben. Csak be kell másolni ■ CD-ről a Plugins könyvtárba, majd a MAX indítása után ott találjuk, ahol ■ standard particle-öket. Rakjunk ki egyet oda, ahonnan a szikrákat akarjuk lövellni, állítsuk be a paramétereiket, aztán csináljunk belőle pár másolatot a kívánt irányba. Egy másik megoldás, ha kiválasztjuk a Spherical Emitter Shape-et,

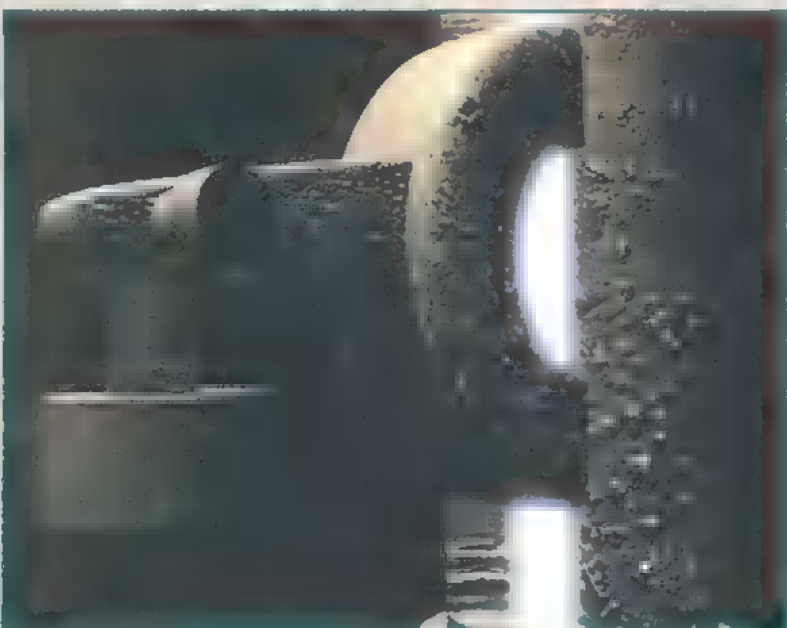




ebben az esetben minden irányban egyenletesen oszlik el – aránylag, de csak a józan ész határain belül. Az animáció többi résztvevőjéhez igazítsuk a többi paramétert, ezt nem részletezem, nehogy ezzel az egy animmal teljen meg az újság.

Egy ilyen kevésbé összetett mozgásokból álló scénénél is ajánlatos rövid forgatókönyvet készíteni, így jobban fognak a dolgok klappolni. Ha megvannak a mozgások, és sikerült mind a robotra, mind a padlóra megfelelő textúrát találni, akkor jöhet a Video Post, ezen belül is egy másik szuper plugin, a Super Glow. Válasszuk ki mindazon objecteket, amikre rá akarjuk erőltetni ezt a fényáradat-csodát, és az Edit menü alatt a Properties-nél állítsuk át az Object G-Buffer Channel-t a megfelelő értékre. Vigyázat, a Super Glow nem támogatja a Material ID-t, de se baj. Érdekes ezzel is kísérletezni a fényviszonyok és a tárgy közelségének függvényében.

Ja, és hogy mitől lett a csövem ilyen szép bordás? A válasz egyszerű: erős Bump Map-ként egy csíkos textúrát raktam rá.



Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.
H-P: 9.30-18.00 Szomb.: 9.00-13.00
Tel: 331-0518, Fax: 311-8671
http://www.ready.hu

KONFIGURÁCIÓK

READY STATION	92.800 Ft
IBM 166mx, 8MB RAM, 1GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
READY OPTIMAL	126.800 Ft
Intel P166, 16 MB RAM, 1.7 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 20x CD	
PROFESSIONAL	196.500 Ft
Intel P233MMX, 32MB RAM, 2.1GB HDD, 1,44 FDD, 15" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 2MB VGA, 20xCD, SB16	

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

Alkatrészek

SB AWE 32 OEM /AWE	13.400 / 15.600 Ft
2-6 Mitsumi / 4-8 Pana cd író kit	66.200 / 98.800 Ft
Diamond Monster 3D 4MB	30.500 Ft
US Robotics 33.6 / 33.6 külső	20.500 / 12.200 Ft
HP, Epson, Canon nyomtatók	

Árlistánkat faxbankból is lekérheti:
2-333-666 / 1310#
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,

nem mindegy, milyen a vonal!

011-es számú ameri...
 Előfizetőink igénye...
 és közvetlen vonali...
 24 órás Internet-segély...
 WWW...
 24 órás Internet-segély...
 DataNet
 ...gátló

Új címünk: 1023 Budapest, Zsigmond tér 10.

Tel.: (36-1) 58-5850 • Fax: (36-1) 458-5850 • www.datanet.hu • info@datanet.hu

Remélem, mindenki kibulizta magát szilveszterkor, a karácsonyi ajándékkal agyonjátszotta magát (mert mi is lehetne jobb ajándék, mint egy új PC, vagy ha már van, akkor egy 3Dfx kártya hozzá). Azt is remélem, hogy csak kevesen törték ki kezüket, lábukat síeléskor, valamint hogy mindenki jó jegyeket kap félévkor a suliban, mert ugye az az első, és nem a számítógépezés.

Szóval új év, új gondok, új remények és ígéretek. Aprópó: Boldog Új Évet Belétek. Az új év fergeteges levélhozamot produkált. Először is jött levél romániai magyar olvasónktól, meg jött egy önéletrajz is egy szakfordítótól, de, hogy miért, egyszerűen nem értem. Ugyanis német, orosz és ukrán nyelvben jártas profiról van szó, csak hát, hm, hogy is fogalmazzak finoman, viszonylag kevés program jelenik meg mostanában ukrán nyelven, s az ukrán sajtóból sem ollóznak sokat. Jött még rengeteg "Olva-sok" levél is: érdekes, hogy nagy része valamilyen Tracker-rel alkotott valami. Szándékosan nem mondtam zenét, ugyanis a zenében van valami megfoghatatlan dolog, amit jó néhányan nem is bírtak megfogni. Még meglepőbb, hogy sok alkotás mellé hozzáteszik a szerzők, hogy csak hangosan hallgatva jó. Akkor most, kérdezem én, a zene kilowattban mérendő? Vagy senki se hallgatott még életében Pink Floydot, Enigmát vagy Aerosmith-t halkán, de mégis teljes élvezettel? Ezzel persze még nincs vége a sornak, jött egy tízoldalas levél, hogy milyen jó is lehetne egy PCX-OVI rovat, meg néhány tanács, arra nézve, hogy milyen játékot kellene írnia a magyar piacon valakinek, hogy legalább egy családnál sikere lehessen. A CD-re rá is tettem, mert úgy gondoltam, megér egy olvasást, jó a stílusa, és hátha valaki megírja azt a bizonyos programot az "Olva-sok"-ba. Ekkor még hátravolt rengeteg e-mail, ami meglepetésemre a karácsonyi és újévi jókívánságok mellett (pl.: "Boldog, matt részeg karácsonyt, és mámorban gazdag újévet!") még értékes információt is tartalmazott. Kóczán Peti azt írta e-mailban, hogy ragályosak vagyunk:

"...Elkaptam a PC-X lázat (44 fokos) nagyon meleg. Bementem a suliba és elővettem az aznap vásárolt PC-X et, Matek órán persze elolvastam az Arénát, és lázas lettem. Nem bírtam ezért a tanár hazaküldött. Otthonra már elmúlt a láz, de amikor beraktam a CD-t a gépbe újra emelkedni kezdett a testhőmérsékletem. Aki ilyen tüneteket tapasztal, írjon nekem (atracel8@mail.mata.hu)..."

Hát igen, még ránk fogják végén, hogy elveszünk kedveteket a tanulástól - és még néhány kérdés is elhangzott:

1. milyen nőket szeretsz?
2. Melyik a kedvenc söröd?
3. Miért nem 2 oldalas a LevRov?
4. Miért süt a nap?
5. Hogy kell körülmetélni egy legyet (Kell? Tényleg? - Newlocal)
6. Milyen a géped?

Na ennyi elég is. Ja, fel lehet tüntetni az emil címem (már elkéstél, kiírtam fentebb - Newlocal). Ha betesz az újságba, kapsz 2 sört (ok, küldd e-mailben azonnal! - Newlocal). Ja meg egy piros pontot. Ugye milyen szépen írok? (rettentően, bár nekem kicsit jobban tetszik a Courier standard 12 point - Newlocal)..."

Hát akkor sorjában szaladjunk végig a kérdéseken. 1. Az igényeseket és szépeket, meg ha lehet, intellektuális lény legyen (persze a butuska, szőke, nagymellű, hosszúcombú, "babapofi", erotomán sem megvetendő).

2. Sör, hm... az ír sörtöket szeretem, főleg a barnákat, no meg a Kilkeny-t, meg az Amstel-t, meg a Dreher-t, meg a... SÖRT!

3. Hogy-hogy nem 2 oldal? Én úgy tudom annyit! Vagy mégsem? Bár én csak írom, nem olvasom a LevRovot.

Ajaj, eljött az ideje a CD-Arénának. Ahol folytatódik a válasz, és az eddiginél még hasznosabb dolgokkal, és levelekre még kielégítőbb válaszokkal vár benneteket a CD-n Vlagyimír. És most reklám, de maradjanak velünk! (Grrrr.. mi történt velem? Megártott a kereskedelmi TV?)

Vlagyimír LevRov
...akinek a Tamagotchija meghalt végeiggyengülésben, 22 boldog nap után

Most pedig művészet jön, bizony ám!

Művészet! Igen, írtam már többször, hogy szívesen fogadunk multimédiás művészeti alkotásokat. Ezúttal jött egy videoklip, melyet bedigitalizáltam, és a nagyközönség elé tárunk (7perc, 25fps, TRAQ1.AVI). Megkerestem a szerzőt, és megkérdeztem:

-- Mi volt a indíttatása a műalkotásnak?

-- Igazából ez csak egy próbálkozás volt, de annál jóval több lett belőle. Az Óbudát bemutató filmek után egy érzelmekben gazdag filmet szerettem volna készíteni. Így született meg ez a szerelmes történet.

-- Mitől lett több ez, mint egy egyszerű műalkotás?

-- Szándékosan nincs befejezve, nem lehet azonosulni egyetlen karakterrel sem a műből, a traktoros pedig érthetetlen, céljai nem egyértelműek.

-- Miről is szól a Traktoros film?

-- A Traktoros magába fordult személyiség, és nem nagyon érdekli a külvilág, csak a traktorról álmodik, meg a mezőről. Majd egyszerre találkozik a lánnyal, és ezzel életében megjelenik a nő, a szerelem. Megpróbálja kiirtani a gondolataiból, mint minden más egyebet, de ez most nem megy egyszerűen.

-- A képi megoldások elég jók, honnan az ötlet?

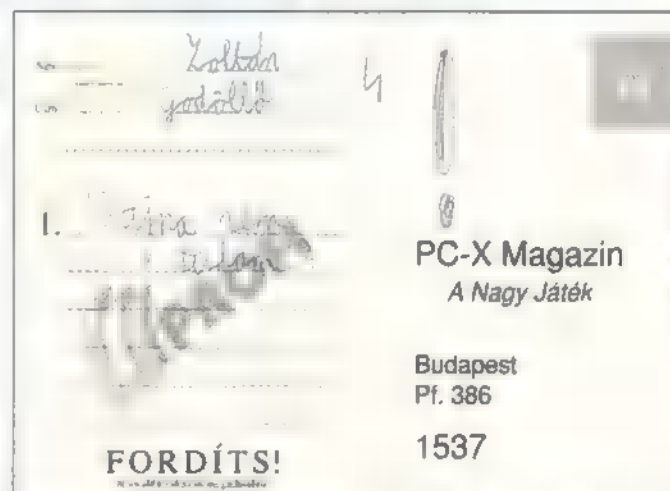
-- Mint említettem, ez egy próba volt, és a Lamantin 7 című film-ben teljesedik majd ki az a megoldás, ami itt bevált. Remélem, tetszeni fog az olvasóitoknak is.

-- Köszönet a beszélgetésért, és nézzétek meg a filmet.

Newlocal

A hónap levele

Ígérjük, leszokunk a megfejtések cikizéséről, de utoljára még hadd mutassuk be egy nyerni vágyó, ám abszolúte tisztességes versenyzőnk levélpapját. Teljesen igaza van, így még mindig van esélye a pontszerzésre, s ráadásul mindannyiunkat megörvendeztetett "megfejtésével".



A CD mellékelten található PC-X User e havi témái:

ABC++ nyelv rejteimer
Audio av...
DEMO...
GOP és...
Programtervezés (Új!)
Rend...
Trükkök...
DUNENEWS

A/C és az assembl
Sound...
Most...
megvilágított domborzat?
Grafik...
Az adatkommunikáció
Az adatnyilvántartó...
Hogyan lehet...
Erre tanít meg most kezdődő...
A BIOS...
Avagy hogy gyors...
az olvasást 30%-kal?
User keretem belüli lemezujságot indítunk

EGY ÉVES...
R4s...
User Szer...

PC-X User in HTML

TATUNG

Media Vision

17"-es monitor és egyben stereo TV teletexttel.



128 000 forint + ÁFA

Gyártva: TATUNG Ltd.
United Kingdom, Telford

SPIELER KFT.
C O M P U T E R

1083 Budapest, Illés u. 40.
Telefon: 334-3715, 210-9106
E-mail: spl@mail.mata.v.hu

DEATHMATCH

klubban!

Minden program **beszerzési ár alatt!!!**

Ízelítő hihetetlen árainkból:

Tomb Raider 2	11.990 helyett 7.990
FIFA 98	11.990 helyett 8.990
Rebel Assault 2	11.990 helyett 3.990
Quake 2	11.990 helyett 8.990
Worms 2	11.990 helyett 7.990
Dreams to Reality	11.990 helyett 7.990

És még rengeteg játék 5.000,-Ft alatt...

Gyere el és válogass a játéktengerben, biztosan találsz kedvedre való CD-t.

Sőt! Januárban minden vásárlónk negyedéves DEATHMATCH klubtagságit kap ajándékba!!!

Multiplayer PC-s játékklub és szoftver bemutatóterem
1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban

A VIRTUAL WORLD FANTASZTIKUS JANUÁRI AJÁNLATA:

Ha **Január 15 - 30** között **klubtagsági** kártyát váltasz üzleteinkben:

- 6.000,- Ft helyett csupán 3.990,- Ft-ba kerül ez az apró befektetés!!!
- Ajándék CD-t és bonus PCX magazint kapsz ajándékba a kártya mellé!!!
- Havonta ingyen árlistát és hírlevelet küldünk az újdonságokról!
- Elviheted kedvenc programodat akár egy hétre is kipróbálni!
- 10%-os kedvezményt kapsz minden további vásárlásor!

Ne habozz, hanem rohanj el legközelebbi üzletünkbe és minél hamarabb válts belépőt egy új világba!

Üzleteink:

- Alfa CD 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. üzlet Tel: 06-20 724-717
- Újlaki Üzletház I.em. 1036 Bp, Bécsi út 34-36. Tel: 250-5200/122
- Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 55. Tel: 316-0186
- Újpesti Áruház 1041 Bp, István u. 10. Tel: 169-5155/61





A Fighting Force látványos akció jelenetekkel, több száz támadó mozdulattal, és tökéletes 3D-s képekkel vezet be a verekedős játékok új világába! Összezúzhatod a tankelhárító torlaszokat, a tűzcsapot használva megsemmisítheted az ellenséget. Játshatsz egyedül is, 4 különböző karakterrel, de harcolhatsz együtt másokkal is az egyre nagyobb veszélyt hozó ellenfelekkel.

7 nehézségi szint van, amelyekben épít-

hetsz irodaházakat, titkos szigeteket, tengeralattjárókat, bevásárlóközpontokat és még rengeteg más dolgot is!

F1Racing Simulation a legrealisztikusabb Forma 1 szimulátor! Maximális szimulációs élmény. A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget.

A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserével, rádiózással, FOCA TV-vel különleges élményt teremt.

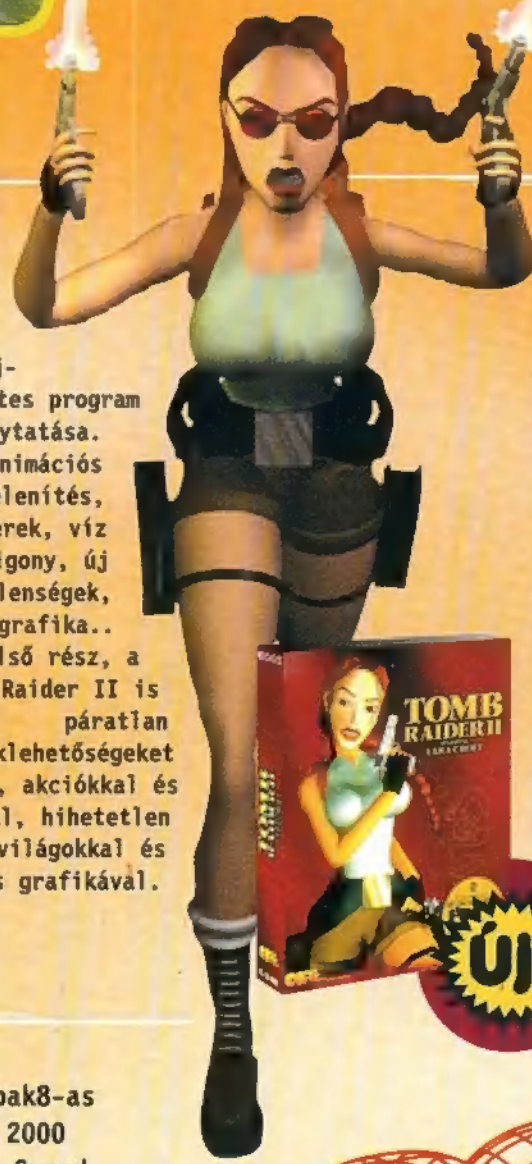


Turok a dinoszaurusz vadász talán minden idők leglátványosabb 3D akció játéka. Kihasználja a 3DFX kártyák minden lehetőségét. Misztikus története, ködös hegyei, sejtelmes hangjai, vérfagyasztó szörnyei olyan hangulatot kölcsönöznek Turok világának, melyhez hasonlót még nem tapasztaltunk. A lendületes akció, a látványos fegyverek, az ütemes zene nem kímélik az adrenalin szintünket. Ebből a kalandból senki se maradjon ki!



Joint Strike Fighter Te lehetsz az első, aki a Pentagon új lökhajtásos vadászrepülőgépeinek prototípusával repülhet! Lockheed Martin és Boeing jelenti azokat a cégeket, amelyeket a Pentagon kiválasztott arra, hogy megtervezzék a US Air Force, a US Navy és a US Marine Corps számára a 21. század gépeinek prototípusát. Ennek eredménye lett a Joint Strike Fighter. Ezt a szigorúan titkos technológiát próbálhatod ki ebben a szimulátor játékban!

A Tomb Raider Az 1996-ban díjnyertes program folytatása. Új animációs mozgásmegjelenítés, új fegyverek, víz alatti szigony, új ellenségek, valóság-hű grafika.. Akár az első rész, a Tomb Raider II is páratlan játéklehetőségeket kínál, akciókkal és kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával.



Elmúlt a Világosság Ezer Éve és visszatért a Sötétség Istene, "Ashfear" álruhájában. Ez a Pusztító

magával hozott még 6 másik szereplőt is; ők a feltámasztott "Elesett Lordok", akik hatalmas erővel bírnak. Az Elesett Lordok hallhatatlan szellemi erők csapatait vezetik és most együtt harcolnak azért, hogy elpusztítsák a föld élőlényeit. Csak Te állíthatod meg őket! A Myth: The Fallen Lords egy harci, stratégiai fantasy játék. A harc vonal eseményein és a véres összecsapásokon van a hangsúly, ahol meg kell találni a megfelelő formációt és a legravaszabb állásokat a katonáknak. A játék 3D-s képeivel és rendkívüli effektusaival óriási lépést jelent a fantasy játékok világában.



Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak8-as csomaggal ■Master of Orion ■SimCity 2000 ■Screamer 2 ■Mechwarrior II ■Broken Sword ■Jagged Alliance ■Jack Nicklaus ■iM1A2 Abrams ■Atari Action Pack ■Return to Zorro

www.ecobit.hu

EcoBIT

STAR WARS
JEDI KNIGHT

DARK FORCES II

Az EcoBIT Multimédia Kft. minden kedves vásárlójának és partnerének kellemes ünnepeket, és boldog új esztendőt kíván! Reméljük jövőre is találkozunk!

Három üzletünkben fantasztikus törzsvásárlói akcióval várjuk ügyfeleinket! Bármely teljes árú szoftver vásárlása esetén Ön automatikusan törzsvásárlói klubkártyát kap, amellyel mindenféle korlátozás nélkül 10% engedményt kaphat bármely PC CD-ROM játékra!

BLADE RUNNER



BLADE RUNNER

Lokalizált, magyar kézikönyvvel ellátott programok az EcoBIT palettáján!

BLADE RUNNER,

FIFA '98,

NBA '98

JEDI KNIGHT, és JÖN a

WING COMMANDER V.

a PERFECT ASSASSIN és a

Fighters Anthology!

Keressd és küldd vissza a regisztrációs kártyát az EcoBIT által képviselt kiadók (Electronic Arts, Virgin, GT, SCI, Grolier, Interactive Magic) termékeiben! Ha nincs benne, akkor vidd vissza, mert a szürke import mindenkinek kárt okoz!



EcoBIT Multimédia Kft. Bp. 1077 Wesselényi u. 25. Tel.: 351-3078 Fax: 352-8549 Mail.: ecobit@mail.datanet.hu
Kis- és nagyker: Bp. 1077 Wesselényi u. 25. Kiskereskedelem: PÓLUS CENTER Market Street 381.. Tel.: 419-4175
ÚJ ÜZLETÜNK: Árpád Üzletház, Szigetkék Játékbolt Bp. 1042 Árpád út 112. Tel.: 160-2266 / 133. m.